
world GAMES
PROGAMES
Canaã
ANO I - Nº 01 - R$ 3,50
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
-SECRETS, ITENS, ARMAS E TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA ARREBENTAR NESTE SUPER HIT
-ESTRATÉGIA PARA TODAS AS FASES
-DICAS, MANHAS E CÓDIGOS DE GAME SHARK
PEREIRA
SALVATORE
7 897763 570566

Editorial

A volta de Lara Croft na mais incrível e sensacional aventura de todos os tempos. Depois de tantos games de aventura, o gamemaníaco estava atrás de uma aventura diferente, onde o jogador comanda-se o personagem por completo, cada movimento, cada ação, foi então que a Eidos, uma quase novata no ramo dos games de gênero, dá o primeiro chute.

Lara Croft, a atual musa dos aventureiros, virou sinônimo de pura ação, mistério e emoção, lembrando os filmes de Indiana Jones. Depois do lançamento de Tomb Raider, a primeira aventura que marcou a entrada de Lara no mundo dos games, foi a mais marcante de todas (dizem que a primeira aventura a gente nunca esquece). Passando por lugares sombrios, templos jamais explorados e chegando até a encarar criaturas espaciais. Em outras palavras, o game botava um pouco de tudo, ação, aventura, traição e muita diversão. Mas existem aqueles que não gostam do game devido a falta de um storyline cativante ou extremamente complexo, mas vale lembrar também que nem tudo pode ser perfeito, mas pode ser divertido e interessante.

Este foi o primeiro passo para que o game chegasse a um sucesso quase que absoluto. Mas não parou por aí, a Eidos sentiu que seu adventure foi algo inovador e com uma personagem muito carismática e sensual. O projeto para a segunda aventura da musa teve início, desembarcando um ano depois para alegria de todos. Assim como nos filmes de Indiana Jones, Lara teve fama (no game) depois de encontrar a Arca Perdida de Covenant e a aventura começa (o game em si), em TR 1, à procura do Atlantion Scion, você deve ter entendido a aventura completa da mina na Gamers Especial nº 28. Voltando à segunda aventura, o game foi uma febre para muitos, mas perdeu um pouco da graça que todos curtiram na primeira aventura. Em primeiro lugar, por causa dos Secrets, que ficaram muito fáceis e simples demais, sendo que em cada fase você coletava três (você deve ter conferido na Gamers Especial nº26, se bem que a aventura do primeiro saiu bem depois, estranho não?). A Eidos corre atrás do prejuízo e faz o que todos estavam esperando, um game que seja longo, divertido e bem misterioso, e o resultado foi Tomb Raider 3.

O game é simplesmente a mescla de TR com TR2, resultando numa aventura sem igual, onde Lara pode escolher em que trecho do mundo quer ir, sendo estes limitados e mais dois (o primeiro e o último) obrigatórios. Muitos podem não ter entendido quando mencionamos que o game é uma "mescla" das duas aventuras, mas vamos ao esclarecimento. Da primeira aventura, podemos contar que aparecem animais diferentes e com uma inteligência um pouco mais melhorada, assim como os Secrets que são indefinidos, não se sabe quantos há por fase, a não ser que você veja no menu estatístico do game (quando estiver na fase). Isso deixa o game mais intrigante e interessante. Da segunda aventura vieram os humanos, que aparecem conforme o ambiente (nada de animais selvagens em excesso nas cidades) e a dificuldade, além de alguns elementos (vindo das duas versões). Tudo isso resulta no game mais longo e difícil de todos os tempos que é TR3, onde tudo pode acontecer. Bem, de resto você deve ter conferido uma avaliação do game, então vamos a mais uma estratégia. Como sempre, confira uma explicação do game antes de continuar (você pode estar meio enferrujado). Sem mais, vamos ao que interessa!

ÍNDICE



EDITORA CANAÃ É UMA MARCA REGISTRADA DA EDITORA HEAVY METAL - EDITORA, IMPORTADORA E EXPORTADORA LTDA. - RUA IAPÓ, 342 - CASAVERDE - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 857-4602
INSCRITA NO CGC N. 01.006.681/0001-68
DISTRIBUIÇÃO PARA TODO O BRASIL: DIPRESS - RUA AMÉRICOVESPÚCIO, N. 800 - OSASCO - SP
BUREAU: NDR - IMPRESSÃO E ACABAMENTO: CL ARTES GRÁFICAS LTDA.



A revista **WORLD GAMES** é uma produção da PROGAMES - Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CONSULTORES: Francisco Motta, Tarcisio Motta - REDATORES: Leandro Gusmão Siman, Fabio Santana de Souza, Gilsomar P. Livramento, Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki - REVISÃO: Marcia Guerreiro - ILUSTRAÇÃO DE CAPA: Opera Graphica - Email: canaa@node1.com.br

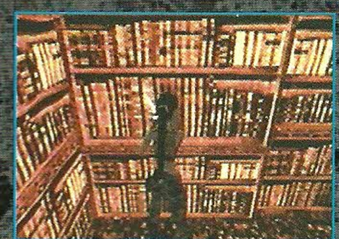
Lara's Home



E olha nois aqui traveis! Para começar com o pé direito na aventura, vamos a mais uma simples e necessária explicação do sistema de controle do jogo. Vamos aproveitar e fazer uma mini-estratégia da "pequena" mansão de Lara, que mudou muito e agora apresenta alguns segredos que vamos revelar. Bem, a primeira coisa a se fazer é chegar junto da cama dela, virando à esquerda, e acionar o switch (**X**) para abrir a porta e pegar uma caixa de ***Flare*** para iluminar o caminho (aproveite e ajuste o brilho de sua TV, o game está muito escuro em relação aos anteriores).



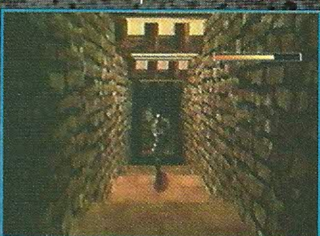
Conhecer a casa da mina em detalhes fica por sua conta, vamos diretamente aos segredinhos existentes na mansão. Saia do quarto (já viu o banheiro dela?) e vire à esquerda, acompanhando a parte de cima da sala principal. No caminho você encontra uma porta, acione o switch para que a porta seja aberta, mas não entre ainda. Esta porta vai dar diretamente no sótão da mansão. Continue o caminho para encontrar outra porta, aberta, que vai dar numa sala bem aconchegante (com TV, piano e tudo mais).



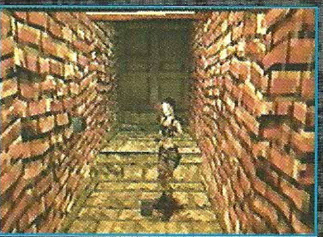
Passe pela TV e suba a escada que o conduz até a biblioteca. Antes de entrar de qualquer jeito, pare na entrada e vá diretamente na segunda estante de livros do lado direito. Fique de frente para ela e aperte o **X**, para acionar uma livro-alavanca que fará o fogo da lareira, do outro lado, se apagar. Siga para a lareira e suba pelo lado esquerdo da parede; chegando no topo da subida, vá para a direita e siga pelo corredor escuro (acenda um ***Flare***).



O caminho escuro vai dar numa pequena saleta interligada com o sótão. O caminho está obstruído por uma caixa, acenda um ***Flare*** e vá para o fundo da saleta. Puxe a caixa, ao fundo, uma vez e suba em cima dela. Na parede haverá uma outra caixa, puxe-a duas vezes, depois vá para o lado direito (onde há uma alavanca na parede) e empurre-a contra a parede do outro lado. Ainda nesta parte de cima, vá para a alavanca e acione-a, apertando o **X** e depois o de rolar.



Saia em disparada (**R2**) pela passagem em direção ao sótão (tenha um ***Flare*** aceso, entrando pela passagem do lado esquerdo e descendo o lance de escadas. Do lado de fora, dê um pulo por cima do corrimão e em seguida outro para chegar no chão da sala principal. Dê uma cambalhota (aperte ◯) e abaixo do local de onde você veio haverá uma porta secreta aberta.



Use o botão de corrida para chegar rápido até ela, antes que se feche e fazendo você repetir o esquema. Conseguindo entrar, você encontra uma caixa de ***Flare*** na escada e o switch que abre a porta (deixe-a aberta se quiser). Clareie o seu caminho e siga escada abaixo, no final da escada você vai chegar num aquário gigantesco.



Note que há uma caixa do lado esquerdo do local e uma abertura acima de você. Puxe a caixa para a direita, uma vez, depois empurre-a uma vez e suba por ela.



Em cima dela, vá para o lado esquerdo e suba pelo buraco. Seguindo pelo corredor você chega na entrada para dentro do aquário. Acenda outro ***Flare*** e nade para a direita, encostado ao vidro. Do outro lado preste atenção no chão, lá você encontra a ***Racetrack Key***; faça o caminho de volta até o lado de fora desta entrada secreta.



Agora que o primeiro segredo da mansão foi revelado, vamos a um treino rápido nos comandos. Do lado de fora da entrada secreta, vire à direita para chegar na sala de treino da mina. A sala está bem maior e cheia de parafernalhas, mas vamos às lições, para aqueles que estão jogando pela primeira vez, ou reaprendendo os comandos. A primeira coisa que você deve saber é como pular de distâncias exatas. Durante toda a aventura, você vai se encontrar em situações que exigem muita atenção na hora dos pulos. Ao subir em cima de um bloco ou de um lugar vasto que não apresenta meios de correr e pular de um ponto exato. A primeira coisa que você deve fazer nesta situação é chegar até a borda do lugar (na direção do outro ao qual pretende dar o pulo), para isso mantenha o **R1** pressionado para que Lara ande (mantendo o botão pressionado, Lara caminhará até a borda, parando automaticamente quando chegar ao limite). Feito isso, solte o botão e dê um toque para ↓, fazendo Lara dar um pulinho para trás. Pronto, você está na distância exata de correr e pular. Saia correndo (normal) e em seguida aperte e mantenha pressionado o ▢, desta forma Lara vai dar dois passos e pular. Lembre-se de agarrar na borda do lugar onde quer chegar (mantenha o **X** pressionado), se necessário. Faça um treino rápido nas rampas que se encontram na sala. Pratique pulos com corrida e agarrão e outros apenas de pulos normais.



De todo treino, aprender a distância de corrida e pulo é básico e obrigatório para qualquer um que jogue este game. Suba pela primeira grade amarela, na entrada do lugar, e escale-a (mantenha o botão de ação pressionando) pelo lado em que as barras não se cruzam. No alto da grade haverá uma outra no teto, pule e pressione o **X** para pendurar-se; agora é só se mover (mantenha pressionado juntamente com o **X**, o **L1** para ter um ângulo de visão mais próximo de Lara, acompanhando seus movimentos).

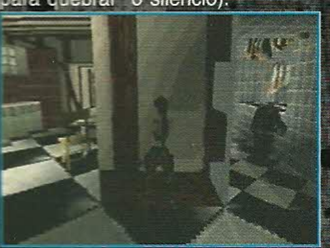


Ok, saia desta sala e siga para a da piscina mais ao fundo. Dê um mergulho, mantenha o ▢ pressionado enquanto pula. Caso pule de lugares altíssimos, faça o esquema do mergulho e mantenho ▢ ainda pressionado, apertando ◯ para Lara dar um mergulho olímpico. Quando estiver dentro d'água, você nada com o ▢, logicamente e caso esteja com um pouco de pressa para virar, aperte ◯ para facilitar o serviço. Estando na superfície, mantenha o **R1** pressionado e coloque para um dos lados, para nadar de lado, ou apenas ponha para ↑, para nadar em linha reta pela superfície. Vamos ao segundo segredo da mansão, atrás do trampolim há um switch; acione-o e uma porta se abrirá na sala principal. Siga para lá, mas antes dê uma passada na cozinha (entre pela outra passagem embaixo da escada).



Ela vai levá-lo até uma sala com uma mesa gigantesca (suba nela se quiser). Do outro lado da mesa, ao lado do aparelho de som, acione o switch para ouvir uma música (que não agrada muito, mas serve

para quebrar o silêncio).



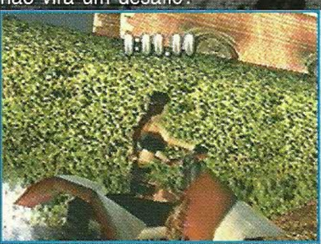
No corredor que o conduz até esta sala, você deve ter notado que há uma entrada do lado esquerdo. Esta vai dar na cozinha e lá você pode abrir a porta do refrigerador e prender o mordomo que não larga do seu pé.



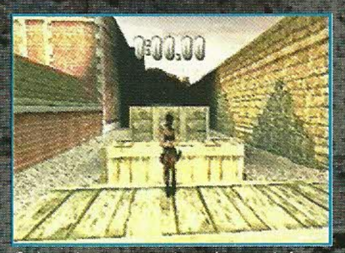
Hora de completar os segredos, siga para a sala principal e vá para o lado direito da porta, para chegar até a parte da parede que foi aberta quando você acionou o switch atrás do trampolim. Acione a alavanca nesta parede e role, corra normalmente e dê um pulo assim que distanciar-se um pouco da parede. Emende a corrida (**R2**) e saia em linha reta até a parede do outro lado que se abre por um curto tempo (se ela estiver fechando, aperte e mantenha o □ para dar um mergulho à longa distância). Conseguindo entrar, você acaba de conhecer o museu secreto da mina. Nele estarão à mostra a Adaga de Xian (a segunda aventura) e os pedaços do Scion (a primeira aventura), juntamente com mais dois artefatos desconhecidos (uma aventura por fora? Seria legal se a Eidos fizesse uma aventura mostrando como ela os adquiriu, não?). Para sair, acione o switch ao lado da porta, duas vezes.



Vá para a porta principal, da sala e acione o swich do lado direito. Fora da mansão, siga para à esquerda, rumo ao portão depois da fonte (foto). Use a chave que você pegou dentro do tanque para abri-la e poder brincar um pouco na corrida de moto (beleza!). É bem divertido e um pouco desafiador, pois além de ser uma corrida, você pode manter um record no circuito feito. Se você é bom, tente fazer um bom tempo e mande para nós, quem sabe isso não vira um desafio?



Para subir na moto, chegue perto dela e aperte **X**, para andar para frente é o mesmo botão e para andar para trás aperte □. Para sair da moto, esteja parado e aperte o ○, colocando para um dos lados. Para dar uma arrancada, mantenha o **R2** pressionado e fique pressionando o **X** (ou mesmo □), sem soltar **R2**. A moto vai ficar dando arrancadas, então é só soltar o **R2** para sair rasgando. Batidas bruscas resultam em danos à Lara, portanto pegue leve na direção. Depois de se divertir, saia desta área, de volta à entrada, e siga para direita. Passando pelo beco, você vai chegar numa área de treino ao ar livre. Aqui você pode mostrar o que sabe ou o que aprendeu até agora, um bom desafio para você mostrar todo seu potêncial e ficar afiado para a aventura.



O legal deste treino é que há um tempo no alto da tela, que mostra em quanto tempo você concluiu o caminho. Se demorar para realizar todas as tarefas, o tempo vai ser extremamente ruim. Além de rapidez, você pode sofrer penalidades caso cometa erros. Por exemplo, você não pode cair enquanto estiver seguindo o caminho das plataformas no começo, uma contagem vermelha vai aparecer e todos os erros que você cometeu vão ser somados ao seu tempo, ou seja, cada erro representa o acréscimo de segundos ao seu tempo, que pode ir de ruim a péssimo (descubra você mesmo o caminho, é mais divertido). Para sair da casa de Lara e partir para a aventura, siga para a parte da frente (por onde você saiu de dentro da mansão) e ande até o portão rente à porta de entrada. Do lado esquerdo do portão estará o switch que o abre.

Básicos

□ -- pular parado ou em movimento

X -- agarrar, empurrar caixas / blocos, pendurar, ativar alavancas / switchs (tanto dentro d'água quanto fora)

△ -- sacar armas (apenas o arpão pode ser usado dentro d'água)

○ -- rolar (virar rapidamente dentro d'água)

L1 -- olhar tudo ao redor

L2 -- abaixar, andar de quatro (entrar em pequenas aberturas ou passagens)

R1 -- caminhar, andar de lado (ponha para os lados enquanto manter **R1** pressionado)

R2 -- correr (pressione o botão enquanto estiver andando normalmente, se estiver parado e apertar este botão, Lara não se moverá)

Select -- abrir menu principal (coloque para baixo, para acessar ao submenu de ajuste, ou para cima quando pegar itens separados, como as chaves). Dentro deste menu, onde aparecem as armas, selecione um Medkit (caso precise) e aperte X para usá-lo

Combinados

X + R1 -- quando estiver acabando de subir em algum lugar, mantenha X pressionado então pressione **R1** para Lara plantar bananeira depois da subida. ***Obs.:*** não funciona em lugares apertados

□ **+ R1** -- pule para dentro d'água mantendo **R1** pressionado para Lara dar um mergulho (pode ser feito durante uma corrida, apertando **R1** um pouco antes de executar o salto). Se mergulhar no seco, Lara vai dar uma cambalhota, se o lugar for um pouco alto, não tente fazer isto ou você pode morrer (evite de usar em descidas). Para fazer um mergulho olímpico, pule de um lugar extremamente alto e durante o mergulho, mantenha apenas **R1** pressionado e fique apertando ○

R2 + □ -- mantendo **R2** pressionado depois que estiver em movimento, Lara vai sair correndo, então aperte □ para ela dar um mergulho baixo e distante para frente

R1 + Select -- mantenha **R1** pressionado, então aperte **Select** para Lara acender um Flare sem necessitar entrar no menu de armas

R2 + L2 -- caso tenha feito algum calculo errado e já esteja correndo para um salto, aperte **L2** (de preferência) para Lara dar uma derrapada e cortar a ação da corrida

Mais funções com o Dual Shock

O controle Dual Shock é um dos grandes recurso a ser usado neste game, permitindo a Lara realizar três, ou mais, funções ao mesmo tempo (algo presente em Tomb Raider 2). O controle não vibra se você atira ou é acertado (mas se quiser, entre na opção controls e coloque para baixo, então coloque para esquerda ou direita, para ativar e confirme apertando **X**, mas só funciona se tiver o Dual Shock), mas os dois analogs (ou os pequenos manches na parte central) ajudam e muito. No analog da esquerda, você pode determinar se Lara vai correr ou caminhar, mas isso vai depender da força que você põe sobre o analog (mas ainda é útil usar o botão de andar). Com o analog da direita, Lara pode visualizar o local sem problemas, mas isso também serve no botão. Mas com o analog, você pode correr em uma direção, olhar para outra e até mesmo atirar enquanto olhar para outro lugar. Como é isso? Simples! Se você jogou a segunda aventura da mina, deve ter notado que era possível correr enquanto olhava para outra direção, podendo atirar em inimigos que estivessem em seu caminho. Nesta terceira aventura, todos os comandos vistos nas duas aventuras anteriores estão presentes, tendo ainda novos movimentos. Esta ação que permite Lara andar e visualizar o local é bem útil, ajudando até a localizar itens (levando em conta que o game está bem escuro e os itens estão quase mesclandos ao cenário). Então se for usar um controle Dual Shock para jogar, seu controle sobre Lara fica bem melhor. Então lembre-se, enquanto estiver em movimento, use o analog da direita para olhar o local. Com isso você acaba fazendo três funções de uma só vez, andar, olhar e até mesmo atirar, isto é, se não quiser fazer outra. Bem, com os comandos e funções bem explicados, finalmente vamos à tão esperada estratégia. É bom você ter capitado legal a função dos comandos.

The Jungle



Preparado para novas emoções, então toma! Logo de começo, vire à direita e desça a pequena ladeira. Você vai parar numa parte plana, vire-se para esquerda e olhe para a grande pedra amarela. Fique na mesma posição mostrada na foto acima, caminhe até a borda do local e, quando Lara parar de andar, dê um pulo normal.



Fazendo tudo certo, você vai cair numa pequena região plana e nela estará o primeiro ***Secret*** (Shotgun). Mantenha o **R1** pressionado para se movimentar sem correr o risco de escorregar, pegando a arma, escorregue de frente para a descida.



No caminho você notará uma ponte de pedra (ou algo assim), aproximando-se dela, dê um pulo e agarre-se na borda. Não é obrigatório, mas se quiser matar um macaco, é uma boa para saber quem é o ladrão das selvas. O macaco pode pegar itens (os Medkits especialmente), e levar consigo para outra localidade. Então toda vez que matar algum macaco, certifique-se de que ele não carrega itens (olhe ao redor dele).



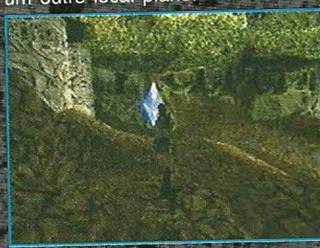
Continuando... Escorregue de frente para a descida, no caminho haverá estacas mortais. Antes de tocar nelas, dê um pulo sobre elas e continue pulando para o lado esquerdo, até emparelhar com a pequena área plana mais abaixo. Chegando lá, você encontra um ***Large Medkit*** e ***Munição***. Cuidado com a pedra que pode rolar, se você estiver na mesma direção que ela, fique na parte mais alta da área plana, onde se encontra, para não ser atingido.



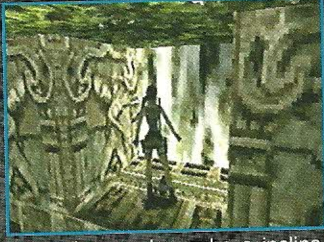
Pegando os dois itens, não desça pelo barranco ainda, caminhe até a beira desta localidade e olhe para o grande galho do outro lado. Fique na mesma posição mostrada na foto, então dê um pulo para o outro lado (depois de pular, mantenha o direcional para esquerda).



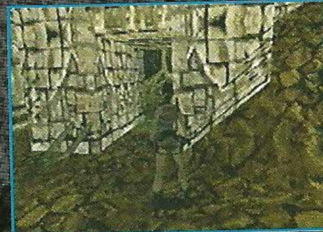
Conseguindo chegar ao local, você encontra o segundo ***Secret*** (Munição). Mais adiante você pega a primeira ***Save Gem***, ela serve para salvar seu progresso durante toda a aventura (entre no menu e selecione-a, então confirme com o botão **X** para salvar em seu Memory Card). Pegando a ***Save Gem***, desça pelo lado direito e você escorregará até um outro local plano.



Fique de costas para o barranco e na diagonal. Dê um pulo para trás e Lara vai escorregar de frente outra vez, no caminho haverá outra armadilha de estacas. Chegando em segurança, não siga em linha reta, vire à esquerda e você avista outra ***Save Gem*** dando sopa. Vá pegá-la e não ande para o lado direito, note que a terra fica balançando como água. Isso é apenas barro e se você tentar passar por ele, vai acabar afundando e morrer sufocado (caso caia, volte para um lugar plano e aperte **X** para subir novamente, se estiver com barro até o pescoço é quase morte certa).



Pegando a pedra, suba a inclinação do lado esquerdo e suba pela estrutura. Lá em cima você encontra o terceiro ***Secret*** (Munições e Flare). Ele está em três pontos, o primeiro está na terceira queda d'água (da esquerda para a direita). Outro está na primeira queda d'água (esquerda) e o terceiro está no final do corredor do lado esquerdo, em terra firme. Use a visão de Lara (**L1**) e dê uma olhada para o chão, não é fácil encontrar o item.



Volte para o lamaçal e caminhe para a direita, rumo ao ponto de onde você veio, vire à esquerda e siga até onde Lara possa andar sem afundar. Lá você encontra uma entrada na parede (foto), caminhe por dentro do lamaçal (ou dê um pulo) e entre pela passagem. Depois da passagem, caminhe para a esquerda, saque as armas e detone o macaco que vai aparecer. No centro do local há um ***Small Medkit***...



... depois continue indo para a esquerda, até encontrar uma passagem (foto). Ela vai levá-lo até uma alavanca que abrirá uma grade. Do lado da grade há uma entrada que dá diretamente num rio. ***Obs.:*** caso caia no rio, a correnteza o levará; a saída está do lado direito.



Continuando... Baixando a alavanca, uma grade atrás de uma árvore se abrirá. Volte até onde você matou o macaco e siga em linha reta. Suba pelo lado direito da árvore e a entrada vai dar numa sala escura.



Dentro da sala, acenda um ***Flare*** e caminho para a direita. Fique de frente para a alavanca e note que atrás de você há um espaço na parede. Acione a alavanca e dê um toque para ↓ (fazendo Lara dar um pulinho) e depois dê um pulo para trás, afastando-se da borda. Depois que a parede de espinhos passar, vá para a esquerda e suba pelo buraco no alto. Pendure-se (**X**) no gancho e não solte até chegar lá embaixo.



Suba na base de sustento do gancho e pule para dentro de entrada adiante. Saque as armas e caminho com cuidado. Um tigre vai aparecer para cortar o tédio, desça bala no bicho e não pense duas vezes. Acabando com ele, fique de costas para o local de onde você acabou der sair, vá para o lado escuro à direita e vire-se para trás.



Acenda um ***Flare*** e olhe para a parte da parede que tem raízes. Fique na diagonal, de forma que você fique quase na direção do local de onde veio (foto). Aproxime-se da parede e dê um pulo normal para cair em um lugar plano. Dentro de um buraco escuro aí em cima, você pega ***Munição***. Desça e siga para onde o tigre veio, do lado direito não há nada de especial a ser explorado, saque as armas e detone o macaco que pode aparecer. Siga para a esquerda, e vire à esquerda novamente. Você vai encontrar uma árvore com uma abertura ao meio, e nela há uma alavanca que vai abrir uma porta.



Acione a alavanca e vire-se para a esquerda rapidamente, saindo em disparada, suba a escada e vire à esquerda em seguida. Uma pedra vai vir em sua direção pelo outro lado. Saque a arma novamente e detone outro macaco que pode estar com um item (um ***Small Medkit***). No cantinho esquerdo, entre os cipós, você encontra uma caixa de ***Flare*** e um ***Small Medkit***, se o macaco não o pegou.



Faça o caminho de volta seguindo em linha reta (o caminho da pedra), e você chega numa grade. Do lado esquerdo há uma área aberta onde você aciona uma alavanca para abrir esta grade. Saque as armas novamente e ao cruzar o portão, prepare-se para encarar outro tigre. Acabando com ele, siga até o fim do caminho e dê saltos para trás, sem parar de atirar em outro tigre que vai aparecer. Garantindo sua salvação, note que no caminho (do primeiro tigre) há uma inclinação para uma área atrás da vegetação.



Olhe para o chão e suba pela parte marrom na inclinação do lado direito. Subindo, siga diretamente para a esquerda e suba em cima da pedra no canto, para pegar ***Munição***, desça novamente para o caminho e continue. No final dele você avista uma área com neblina rasteira.



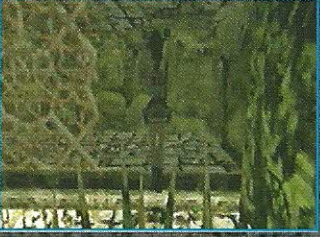
Siga em linha reta, rumo às árvores, para pegar mais ***Munição***, na árvore do lado esquerdo e outra mais ao fundo (olhe bem para o chão). Saque as armas e siga para a esquerda (ignore o local com neblina, lá só há um buraco com estacas que é um ponto de fuga).



Mate o macaco, passe por baixo da pedra (mantenha **L2** pressionado) e depois siga para a direita com as armas em punho. Suba na ponte de pedra para pegar a ***Save Gem***, então atire no tigre que vai descer.



Livrando-se do perigo, caminhe pela ponte até a área escura do lado esquerdo, onde há uma plataforma. Dê um pulo normal até lá e caminhe até a borda, dê mais um pulinho para a outra plataforma, para poder pegar mais ***Munição***; então volte. Continuando pela ponte de pedra, você chega até uma área cercada por muros. O segredo está "abaixo" de você, mas no momento desça por um dos lados e saque as armas novamente. Siga para entrada rente à ponte de pedra, detone outro macaco e então pare na saída do local.



Esta saída está cheia de estacas, não corra, simplesmente ande (**R1**), mas não demais. Ao pisar entre as estacas, vire-se para a passagem que acabou de cruzar e certifique-se de que as pernas de Lara estejam grudadas no degrau (faça um Save se tiver dúvidas). Ficando na mesma posição da foto, dê um pulo parado e deixe **X** pressionado, para se pendurar na beira do teto. Suba para pegar mais uma ***Save Gem*** então caminhe para a esquerda.



Olhe para a esquerda, lá para depois do caminho de estacas, onde você vê um macaco numa fenda (bala nele!). Na parte de baixo, do lado esquerdo há uma plataforma, escorregue até ela, pendure-se na parede, e vá pendurado até o outro lado. Desça na plataforma seguinte e pegue um ***Small Medkit***, pendure-se na fenda e vá pendurado para a esquerda.



Suba e detone o macaco, se não acabou com ele antes, a seguir suba na parte de cima da fenda. Você acaba de chegar numa entrada escura, acenda um ***Flare*** e caminhe para a esquerda. Na subida você encontra outro macaco, acabe com ele e acione a alavanca para abrir uma grade na parte de baixo do caminho.



Depois de acionar a alavanca, fique de frente com a parede do lado esquerda da tela e suba. Haverá uma passagem que oculta o quarto ***Secret*** (Arpão e um Míssil, que são munições). Desça de costas e mantenha o **X** pressionado para Lara executar o comando de descida.



Você já deve ter notado que o pedregulho vai sair rolando atrás de você quando for para a saída da caverna, certo? Bem, o melhor a se fazer é sair correndo (**R2**) e parar de correr quando chegar na saída. Do lado de fora, pendure-se e vá para a direita (de Lara), até parar de se mover.



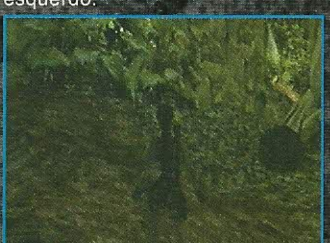
Solte-se para cair em cima da plataforma, suba pela parede do lado direito (pela qual você veio depois de pegar a ***Save Gem***) para escorregar até a ponte de pedra.



Fique de frente para a ponte de pedra e note que há uma entrada escondida pelo verde (lembra-se quando mencionamos que o segredo estava abaixo de você?). Caminhe até beira do buraco e quando Lara parar, dê um pulo normal seguido de agarrão para se pendurar. Dentro do pequeno recinto estará o quinto ***Secret*** (Flare e Munição), volte de costas e mantenha **X** pressionado para se pendurar. Mova-se para a esquerda e quando Lara parar, faça o seguinte: abaixo de você há pequenas rampas que o jogam no meio de estacas e para não se dar mau, solte-se e pule imediatamente.



Você vai cair numa outra rampa que tem o mesmo destino para você, então dê mais um pulo e coloque para a esquerda e cair em segurança. Saque suas armas e detone outro tigre que ronda o lugar. Antes de descer pela escadaria, volte e pegue ***Munições*** entre os espaços nos cantos de parede. Lembra-se do buraco de estacas coberto pela neblina? Note que há uma entrada aí ao lado, que é escura, ela vai sair naquele buraco. Ignore-a e siga para a escadaria. Passando pelo portão aberto, olhe para a esquerda, em direção à árvore. Suba pelo espaço no meio dela para pegar uma caixa de ***Falre***, depois siga o caminho da esquerda e não corra quando avistar uma descida do lado esquerdo.



Saque as armas e detone um macaco que vai estar na beira da descida, atrás da árvore onde você pegou o ***Flare***. A tela vai tremer e uma pedra vai rolar da descida à esquerda. Chegue um pouco perto desta pedra e uma outra vai descer, suba a ladeira pelo meio e vire à esquerda, para evitar uma terceira pedra que vai descer entre as

duas que desceram.



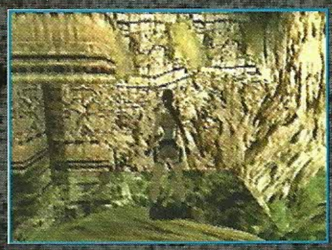
No canto esquerdo, no final da subida, há um buraco no chão. Pegue um ***Small Medkit*** (se o macaco não pegou) atrás da planta rente ao buraco, dê um Save (de preferência) e fique de costas para este buraco. Pendurando-se (foto). Abaixo deste buraco haverá outro, solte-se e agarre-se. Entrando pelo buraco, você encontra o sexto e último ***Secret*** (Save Gem e Flare). Para sair, fique na beira da entrada e dê um pulo para frente (mantenha **X** pressionado) para cair em cima da pedra adiante. Vire-se para a entrada, pule e agarre-se para subir.



Ainda falta uma longa jornada para que a fase seja concluída. Desça a ladeira e siga para a esquerda, você vai chegar até um rio. Entre neste rio e vá para a direita, ao lado da nescente você encontra ***Munição***, siga para a esquerda. Vá pela margem do rio até avistar uma grande pedra (ou pedaço de tronco) no meio dele. Caminhe até chegar na beira do rio, dê um toque para ↓, corra e pule.



Há dois caminhos que podem ser seguidos agora, vamos mostrar apenas um deles, sendo que os dois vão dar no mesmo lugar. Fique na parte mais alta e de frente para a nascente do rio (foto). Certifique-se que de Lara esteja na beira da pequena inclinação acima da pedra (ou tronco), oriente-se pela foto.



Dê um pulo parado e agarre-se na plataforma acima de você, do lado esquerdo você aciona uma alavanca que abre uma grade na parede mais adiante, e uma submersa. Desça novamente até a pedra (ou sabe-se o que) e caminhe até a borda (foto). Fique um pouco à direita, então de um toque para ↓, corra, pule e agarre-se.



A entrada vai dar acesso a um outro caminho pela árvore. Faça caminho pelos galhos e desça pelo gancho. Lá embaixo, vire à esquerda e suba pela primeira coluna de pedra na parede do lado esquerdo. Corra e pule para a próxima, para pegar uma ***Save Gem***. Desça (pela escada) e vá para dentro d'água, entre a formação de colunas, e saque as armas para detonar dois tigres.



Fique na parte onde a água cobre Lara até a cintura, que os tigres não conseguiram atacar, acabando com os dois, siga para a coluna no canto esquerdo, do lado da cachoeira. Suba pela coluna e entre pela passagem na parede. O corredor o leva até uma sala com água, dê um mergulho e vá para a coluna no meio da água, para pegar uma caixa de ***Flare***.



A seguir vá para a porta adiante, rente com a que você entrou. Vire para a direita e puxe um bloco na parede duas vezes, para abrir a porta ao seu lado. Vá para lá e baixe a alavanca, que por sua vez abrirá uma grade-alçapão atrás do bloco que você puxou.



Passe por cima do bloco e caia na água, nadando para a esquerda em seguida. Na superfície há uma pequena ponte de pedra, suba nela e acione duas alavancas para abrir a outra porta, perto daquela por onde veio, e a grade abaixo d'água, para você voltar.



Caia na água e nade de volta até a sala anterior. Siga para a parte aberta e acione a alavanca que faz um alagamento na região da cachoeira. Feito isso, vá para o local da cachoeira e nade junto à parede do lado esquerdo, até a outra cachoeira, do lado direito.



Suba pela passagem que o conduz até uma escada, suba por ela para ter acesso à parte de cima da cachoeira. Vá para a direita e suba na inclinação, virando-se para a passagem de onde veio. Tome distância exata, corra e pule para a plataforma entre a coluna de pedra e o paredão. Ande e entre por outra entrada na parte de cima da cachoeira, onde você aciona outra alavanca que abre uma grade abaixo d'água (entre a formação de colunas).



Dê um mergulho e nade pelo corredor submerso, você chega numa área fechada com um tigre rondando. Suba do lado oposto ao qual ele está e saque as armas. Livrando-se dele, acenda um ***Flare*** e vá para os cantos escuros, para pegar ***Munições*** (em ambos os cantos). Suba pela escada e lá em cima, saque as armas para acabar com o macaco.



Pegue a ***Indra Key*** de frente para a escada (se demorar, o macaco talvez a pegue e leva-a para outro lugar). A saída está do lado direito, siga para lá mas não desça ainda. Saque as armas e acabe com a raça de um tigre na escadaria abaixo. Agora desça sossegadamente e siga em linha reta.



Desça a escadaria e não caia no lamaçal, que vai estar presente, pule para a parte seca do lado esquerdo do portão e use a chave para abri-lo (foto). Antes de concluir a fase, pule para o outro lado do portão (não passe por ele) e dê um pulo para cima da rampa, na parte de folhas, para pegar ***Munição***. Agora sim, basta cruzar o portão e a primeira fase do game está concluída (deu pra ver que algumas fases vão ser "pequeninas", hein?).



Lara acaba chegando num acampamento com algumas coisas espalhadas, alguém ativo e um rádio enviando uma mensagem. O cara sai meio feliz da vida, agindo de modo estranho. Ele percebe que há mais alguém no acampamento, Lara, que começa uma conversa sobre o que estão fazendo nesta região. O cara não esclarece muito bem, mas fala algo sobre poderes e forças sobrenaturais adquiridas atrevés de um artefato.



A curiosidade de Lara cresce em relação ao que aconteceu com todos no acampamento, que não têm niguém a não ser o tipo estranho. O cara simplesmente começa a falar coisas sem muito sentido. Acabando de juntar as coisas, o cara parte todo sorridente em direção a mata fechada. Sem muita alternativa, Lara continua sua aventura e decide "seguir" o indivíduo a fim de tirar os acontecimentos a limpo. Se você conseguiu acompanhar nossa estratégia até agora, tenha mais paciência para coseguir encarar todas as fases a seguir!

Temple Ruins



O começo desta fase é um tanto escura, mas um ***Flare*** resolve o caso. Ande para a direita, pelo meio da árvore, e saque as armas. Dê passos cuidadosos e espere a cobre se erguer do meio do mato. Desça bala nela e continue caminhando para a direita, onde você acaba encontrando outra cobra. ***Obs.:*** se você levar uma picada da cobra, seu life vai diminuir aos poucos (envenenamento). Para se curar, use um ***Samll Medkit***, mas só use quando seu life estiver abaixo da metade.



Continuando para a direita, você encontra uma alavanca na parede que abre uma grade do lado esquerdo, junto à parede (atrás de você). Desça pela passagem passe abaixado para o outro lado. Você também pode cair na água e nadar para a direita, chegando numa entrada que vai sair no mesmo lugar. Continuando... Chegando ao outro lado, vire à esquerda para pegar um ***Small Medkit***, depois siga para a direita, mas vá andando.



Saque as armas e detone a cobra, mantenha distância dela. A seguir, continue o caminho e tenha as armas ainda em mãos. Dois macacos vão aparecer, tire-os de seu caminho e saia do buraco. Do lado de fora, vá para a esquerda e suba pelas pedras. Nas mais altas você encontra ***Munições***. Pegando-as, vá para a direita e fique entre as duas árvores. Vá para a beira do rio e você notará uma coluna no meio da água. Caminhe até a margem do rio, com cuidado para não cair, e fique na mesma direção da coluna. Dê um toque para ↓, então corra, pule e agarre-se na coluna. ***Obs.:*** Caso caia na água, volte rapidamente para a margem do rio e suba em terra firme. Note que há peixes nadando em cardumes, evite a todo custo nadar entre eles ou mesmo perto deles. Eles ficam passando e cortando o corpo de Lara, causando morte quase instantânea.



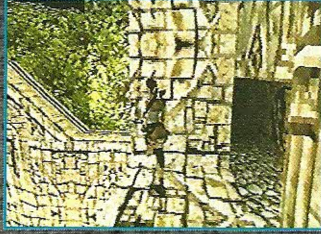
Em cima da coluna você pega um ***Small Medkit***. Olhe para o outro lado do rio, perceba que uma parte do chão está dentro d'água numa profundidade razoável, permitindo que você ande. Fique na mesma direção da parte esverdeada do chão, do lado direito. Tome distância, corra e pule. Saia da água rapidamente e siga pela direita, para acionar uma alavanca na parede que abrirá uma passagem submersa. Volte até a parte do chão que é dentro d'água e note que entre um chão e outro há um espaço.



Caia neste espaço e nade rapidamente para a esquerda, para se livrar dos peixes. O corredor o levará até o outro lado do muro. Ao sair da água, saque as armas e detone dois macacos que vão aparecer. Siga para o barranco adiante e suba-o na mesma direção do segundo pedaço de coluna. Nesta parte o barranco tem pequenas áreas planas na qual você pode andar. Ao subir, vire à direita e pegue ***Munição*** no primeiro espaço na parede.



Volte para o barranco e siga para a esquerda, saque as armas novamente e detone mais dois macacos que vão aparecer. Continue seguindo por cima, depois da segunda cachoeira, olhe para o muro do lado esquerdo (na diagonal) que limita o cenário.



Chegue na borda de onde você está e fique na diagonal com o muro (foto), tome distância, corra e pule. Conseguindo chegar até lá, você pega mais ***Munição*** para seu futuro arsenal. Não dá para voltar fazendo o mesmo esquema, então pendure-se, caia e faça o caminho novamente, subindo o barranco.



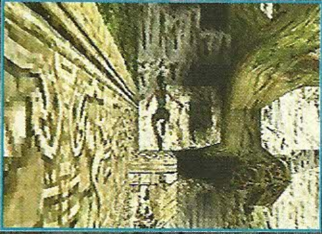
Chegando até a entrada, saque a arma para e prepare-se para uma possível abordagem de um macaco. Acabe com ele e do outro lado você encontra uma ***Save Gem***. Na ponta da plataforma, olhe para a esquerda. Tome distância, corra e pule para o galho que vai servir como plataforma. Caminhe até o tronco da árvore, olhe em diagonal para a direita e você avista outro galho. Tome distância, corra e pule até lá, seguindo para o fim deste galho.



Chegando no tronco da árvore, do lado direito do galho, você nota que ele é mais baixo. Dê um Save e faça o seguinte: posicione Lara nesta parte baixa, de foram que o braço esquerdo dela fique do lado do tronco. Caminhe até a ponta, mas não force demais (quando Lara parar, não insista). Dê um toque para ↓ e fique um pouco junto do tronco (e meio que na diagonal para poder chegar até o galho do outro lado da árvore). Corra e pule, quando estiver passando do tronco da árvore, coloque para esquerda, de forma que você caia no galho seguinte. Conseguindo tal façanha, caminhe para direita do galho e perceba que a árvore seguinte tem um galho aparentando ser inclinado demais para você pisar. Fique de frente para este galho e dê um pulo para lá. Fazendo tudo certo, você pode descolar uma caixa de ***Flare*** no espaço da parede, no fim do galho.



Para voltar, suba no galho inclinado e deixe Lara de frente para aquele outro galho que tem uma parte baixa. Fique na diagonal, de forma que quando você chegar na borda e der um toque para ↓, Lara não esbarre em nada. Corra e dê um pulo na diagonal até o galho baixo (se quiser, dê mais um Save antes disso). Chegando ao galho mencionado, caminhe até um pouco antes de seu fim, perceba que na árvore a frente (a primeira árvore para qual você pulou), tem um galho do lado direito. Tome distância, corra e pule até lá, para pegar mais ***Munição***.



Pegando os itens desta área, faça o caminho de volta até o primeiro galho para qual você pulo. Chegando neste galho, caminhe até borda do lado esquerdo e tome distância. Corra, pule e agarre-se na plataforma adiante (foto), do lado esquerdo da cachoeira. Entrando dentro da mencionada cachoeira, ignore a entrada na parede e vire à direita.



A árvore no local tem um item em seu galho. Fique nesta mesma posição da foto, meio da diagonal e na direção do outro pequeno galho. Dê um pulo normal para chegar até lá e poder pegar o ***Small Medkit***, aproveite o embalo e olhe para o outro lado da árvore. Atrás da queda d'água, um pouco mais adiante, o chão é inclinado. Dê um pulo para lá e mantenha o botão **X** pressionado para agarrar-se (caso tenha seguido o caminho por trás da cachoeira, escorregue de costas para se agarrar).



Vá pendurado para a direita e suba na fenda, depois da cachoeira, para pegar ***Munição***. Desça da fenda para o chão abaixo. Siga para a parte de baixo da cachoeira (mas não caia na água).



Atrás da queda d'água há uma passagem, dê um pulo até lá mas não saia correndo. Saque as armas e acabe com a cobra que está na parte escura. Passando por ela, você pode pegar uma caixa de ***Flare*** em cima da inclinação. Faça o caminho de volta até a beira do rio, mas não caia na água.



Dê a volta na pedra abaixo da fenda onde você pegou ***Munição***, e suba novamente por ela. Então siga para a direita e saque a arma novamente. Pule pelos espaços na parede até chegar numa entrada pequenina (lembre-se de usar **L2**), mate o macaco antes de entrar por ela. Quando estiver entrando pela passagem, vá para a esquerda, então saque as armas e caminhe com atenção para não ser picado pela cobra escondida na segunda moita. Ao descer a caverna, não corra, há outra cobra escondida atrás da parede, numa curva, do lado direito esperando para dar o bote.



Depois de acabar com esta cobra, no caminho a seguir você encontra uma descida escorregadia. Escorregue pelo lado direito, junto à parede, para não ser acertado por um pedregulho que vai descer pela esquerda. No fim da descida, você acaba de entra nas ruínas do templo. Desça e vá para a esquerda, em direção à estátua. Do lado direito, da estátua, você pega mais ***Munição***. Do outro lado da estátua, o bloco está solto; puxe-o para abrir uma nova entrada.



Ao lado desta entrada, haverá um espaço e nele você pega mais ***Munição***. Abaixe-se e siga pela entrada, que o levará a uma grande sala. Ao se levantar, siga para o barranco do lado direito, para pegar a ***Save Gem***. Enquanto você vai em busca do item mencionado, uma estátua no fundo ganha vida. Fique onde pegou o item e acione as duas alavancas existentes (uma de cada lado). Saque as armas e atire na estátua, quando ela cruzar as espadas para se proteger, não adianta atirar. Desça e suba novamente para ela vir atrás de você, aproveite o vacilo dela e meta bala. Depois de alguns tiros, equipe a Shotgun para um resultado mais rápido.



Acabando com a estátua, certifique-se de que tenha abaixado as duas alavancas. Desça e dê uma olhada no lugar, há uma porta gigantesca e duas pequenas, uma de cada lado da sala. Vamos por partes, primeiro vamos pela da direita. Em frente à porta, há um buraco e neste buraco está a alavanca que abre a porta.



Acionando a alavanca, não suba ainda. Empurre a pedra do lado direito (se estiver de frente para a alavanca), para descobrir uma entrada que leva ao primeiro ***Secret***. Um pequeno quarto cheio de armadilhas é o que aparenta, mas vamos ao trabalho. Você vai perceber que há uma armadilha de dardos ativa no corredor a seguir. Ande pelo canto do corredor para não ser atingido e ficar envenenado. Logo mais você encontra um buraco no chão, perto da armadilha de dardos. Caia neste buraco, subindo em seguida para não ser esmagado pelo pedregulho que vai rolar. Eliminando um dos perigos, siga para a saleta de onde o pedregulho veio, tomando cuidado com os dardos. Acenda um ***Flare*** e vire à direita. Ande de quatro para pegar uma caixa de ***Falre*** abaixo do ponto de impacto dos dardos. Avance e na saleta seguindo você pega mais ***Munição*** (do lado esquerdo) e um ***Small Medkit***. Agora volte até a sala onde encarou a estátua, tomando cuidado com os dardos.



De volta a sala, entre pela porta aberta, ao lado do buraco. A passagem vai dar acesso a um caminho lamacento pra caramba. Fique na ponta do local e posicione Lara na diagonal à esquerda. Tome distância, corra e pule para dentro da lama. Assim que cair, imediatamente caminhe para a esquerda, não pare para nada. Não se preocupe com a barra de oxigênio de Lara, fazendo tudo certo você chega ao outro lado sem sofrer dano.



Suba o barranco pelo lado direito ou esquerdo (dê um pulo), então vá para o meio dele e olhe para o corredor de lama. Acima dele tem uma entrada, caminhe em direção à ele e quando Lara parar, tome distância, corra, pule a agarre-se. Indo mais para o fundo do local, saque as armas e capote o macaco que vai aparecer. Dê uma revistada nele, que pode estar portando um ***Small Medkit*** que você pegaria mais ao fundo da sala.



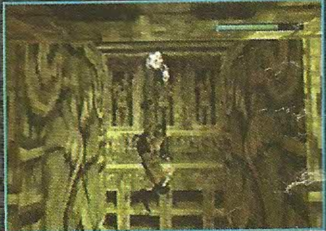
Avançando um pouco mais, você escuta um barulho meio irritando de uma lâmina (lembra da segunda aventura?). Vá para o outro lado do local e acione a alavanca para abrir a porta. Fique na direção exata da porta aberta e dê um Save para garantir. Você terá de sair correndo (**R2**) e dar um salto a longa distância (aperte □) para pular a lâmina que é lateral. Depois que pula-la, solte **R2** e continue a correr, para então apertar **R2** novamente e sair da gaiola de espinhos rapidinho. Achou isso difícil? Espera pra ver mais! Passando por esta armadilha, saque as armas e siga para o lado direito da estrutura. Há dois macacos que podem pintar ao mesmo tempo.



Ao avistar o bloco mais adiante, vá por trás dele e empurre-o duas vezes. Depois fique de costas para a estrutura e puxe o bloco. Suba em cima dele e dê um pulo seguido de um agarrão, para chegar até a plataforma na parte de cima da estrutura. Dê a volta pela esquerda e acenda um ***Flare***. Olhe para o teto, do lado esquerdo da plataforma, para avistar uma entrada. Fique na mesma posição da foto, e chegue até a borda da estrutura. Dê um pulo e agarre-se na escada,...



... lá em cima você encontra o segundo ***Secret*** (Munições). Acione a alavanca, que mostra um lugar com água, e desça. Para isso, fique de costas para o buraco, de forma que o braço esquerdo de Lara fique voltado para a alavanca. Pendure-se e desça até Lara parar, então solte-se e saque as armas para dar conta de outro macaco (caso não tenha feito isso ainda). Dê a volta pelo lado esquerdo da estrutura e acione a alavanca na coluna do lado esquerdo (de Lara), depois vá até o bloco e puxe-o duas vezes.



Suba nele novamente e dele pule para outro espaço na parte de cima da estrutura, onde a porta se abriu. Caia na água, acione a alavanca ao lado e tome um fôlego antes de prosseguir. Nade pelo corredor sem parar, quando chegar na parte mais espaçosa, vire à esquerda e acione uma alavanca na parede do mesmo lado, aperte ○ para virar rápido e siga para a parede do ou-

tro lado. Acione a alavanca e volte para o corredor, antes de entrar por ele, dê uma olhada para cima para ver a saída.



Saindo da água, você se encontra dentro de um recinto semi-escuro, onde só há água e plataformas (inclinadas) nos cantos que não servem para você. Fique de frente para a estrutura do outro lado e caia n'água. Vire-se e acione uma alavanca que abre uma porta do outro lado. Assim que acioná-la, aperte ○ para virar rapidamente e nade para a entrada, antes que a grade se feche. O terceiro ***Secret*** é revelado, agora seja rápido para pegá-los e fazer a saída se abrir. Nade para a esquerda (acenda um ***Flare***) e pegue a ***Munição***, uma caixa de ***Flare*** e um ***Large Medkit***. Pegando-os, nade rapidamente para a porta e suba para tomar fôlego. Em ambas a laterais da sala, dentro d'água, há uma alavanca. Acione as duas para que tochas sejam acionadas e revelem um segredo "visual" para você.



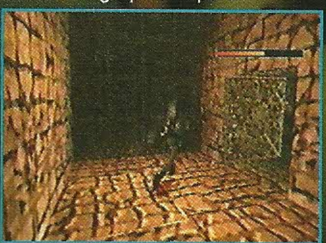
Nade até o lugar de onde veio e suba na parte seca. Ficando de frente para a estrutura do outro lado, suba pelo bloco invisível do lado direito. Vá pulando por eles até chegar na parte de cima da estrutura. Acione a alavanca e dê um pulo para o lado esquerdo, uma porta se abriu ao fundo, então caia na diagonal, de forma que caia em terra firme, e siga rapidamente para a porta antes que ela se feche. Ignore a ***Save Gem*** por enquanto, e ao entrar no corredor, depois da porta, dê um Save.



Acenda um ***Flare*** e vá para a direita, para acionar uma alavanca. Ao acionar a alavanca, vire-se para esquerda e saia em disparada (use a corrida de Lara com **R2**) na direção de onde você veio, mas passe direto. Depois de passar na frente da porta por onde entrou, aperte □ para dar um mergulho.



Pegue a ***key of Ganesha*** rapidamente e siga para a porta...



... que estará aberta, dê mais uma corrida e pare quando estiver chegando perto da porta (para não haver erros na freada, aperte **L2**). Do lado de fora, espere a parede de espinhos passar, entre novamente e siga até o fim do corredor, do lado direito, para pegar um ***Small Medkit*** e ***Munição***. Do lado de fora da sala, pegue a ***Save Gem*** ignorada e repare que não há mais água, apenas lama! Ao invés de passar pelo meio, passe por baixo das plataformas na parede (de onde está saindo fogo), para evitar a queda de escombros em cima de você.



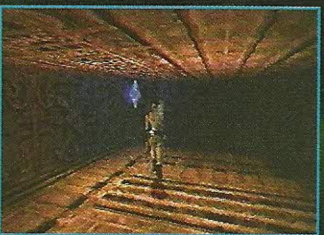
A passagem está entupida de lama, chegue perto das partes mais inclinadas (andando) e dê um pulo para ir subindo. Passando da altura do teto, suba pelo lado direito, onde há uma entrada. Não vá todo feliz da vida, o barulho de lâmina denuncia uma das armadilhas existentes. Atravessando o primeiro corredor, à sua direita há uma escada e a sua esquerda, um lugar sem saída. Vá lá pegar a caixa de ***Flare***, então dê um Save (de preferência).



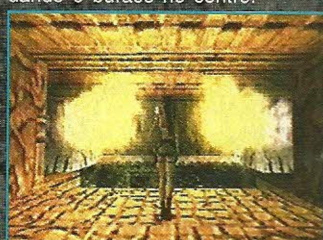
Suba a escada até antes de chegar no segundo degrau, aperte ○ para rolar, então desça em disparada para a entrada do lado esquerdo, para escapar do pedregulho que vai vir. ***Obs.:*** caso você siga direto no corredor, no final dele tente ficar no canto entre a parede lateral e a de fundo, a pedra pode não atingir Lara.



Livrando-se desta armadilha, suba a escada e quando chegar a seu fim, duas portas vão se abrir. Vá pela entrada da direita, que é simples, fácil e segura; o da esquerda descubra sozinho. No corredor, você encontra um macaco (mate-o) e mais a frente uma porta. Acione a alavanca e siga em linha reta, para encontrar uma sala escura com mais dois macaco, sendo que um deles pode estar levando um ***Small Medkit*** (mate-os e dê uma olhada), que está na sala escura.



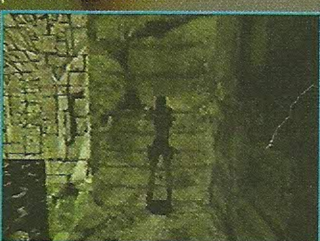
Do outro lado da sala você encontra uma ***Save Gem***, pegue-a e siga para o corredor do lado esquerdo. No fim do corredor há um buraco, pendure-se e desça até o limite do buraco, então solte-se (vai haver um pequeno dano). Você acaba de voltar para a sala onde enfrentou a estátua, metade da fase foi concluída, agora vamos a outra metade. Siga para a porta do lado esquerdo e use um ***Flare***, para clarear o corredor. Você vai chegar até uma sala bem calma, com dois macacos rondando o buraco no centro.



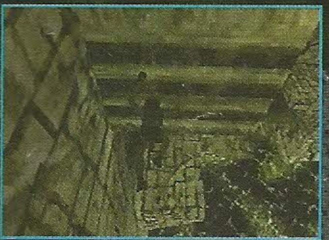
Acabe com os macacos e siga para porta do lado esquerdo da sala, mas ande pelo meio da porta para não ser queimado pelas chamas laterais. Chegando na borda, dê um mergulho em linha reta, para chegar até o outro lado e poder subir sem ser queimado (caso ocorra isso, se jogue na água). Acione a alavanca e mergulhe novamente, mas desta vez não afundo em linha reta, dardos vão ser lançados. Nade próximo ao chão, para evitar ser acertado pelos dardos, e siga pelo corredor aberto. Chegando na sala seguinte, depois do corredor, não vá para o meio da sala, vire à direita e nade pelos cantos. Vão cair escombros pelo meio e isso acaba com sua vida!



Nade para a direita, pelo canto, e suba para a superfície. Nade até uma plataforma (foto), onde você pega um ***Small Medkit***, mergulhe novamente (vá pelo canto) e siga para o outro lado.



Suba na outra plataforma e dela pela escada na parede (foto). Passando a altura da plataforma de cima, dê um pulo da escada (aperte □, enquanto mantém **X** pressionado). Caminhe até a borda desta plataforma, em direção à escada pela qual você subiu, e olhe na diagonal à esquerda, haverá outra plataforma mais adiante. Posicione Lara de forma que ela fique na direção da plataforma, tome distância, corra e pule (tomando cuidado para não esbarrar na parede).



Depois pule para a plataforma do lado esquerdo e vire-se para a anterior. Dê um pulo para a escada, acima da plataforma, e escale-a.



Chegando no alto, caminhe em linha reta até a parede, dê um passo para a direita e vire-se um pouco para a direita. Olhe na diagonal (foto) para localizar outra plataforma. Fique na mesma direção que ela e posicione-se. Dê um pulo normal até lá, na diagonal. Virando um pouco para a direita (de novo), você localiza outra plataforma, sendo que nesta há uma cobra. Se pular para lá, você leva um picada assim que tocar o chão, e para evitar tal coisa, equipe a Shotgun e esteja com ela

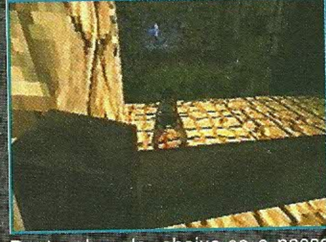
em mãos.



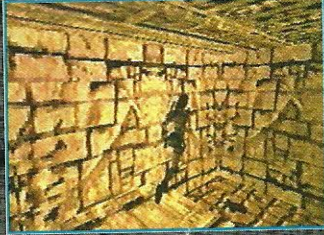
Tome distância, corra, pule e quando estiver chegando, assim que a cobra se levantar, dê apenas um tiro e Lara cai sã e salva. Ufa!



Siga para a direita desta plataforma, para localizar outra plataforma e uma entrada. Dê um pulo normal até a plataforma e preste atenção na entrada. Não seja apressado, dê um pulo até lá e quando tocar o chão, mantenha **X** pressionado e dê um toque para ↓, para se pendurar enquanto a pedra estiver vindo em sua direção.



Dentro da sala, abaixe-se e passe se arrastando para não ser acertado pelos dardos. Passe pelo lado esquerdo, de forma a ir direto para a lâmina esquerda na parede (da passagem a seguir). A lâmina esquerda está mais atrás da passagem, a da direita está mais a frente, antes de fazer a façanha, pegue um ***Small Medkit*** do lado esquerdo, depois da lâmina. Feito isso, vá para a direita e se pendure no cantinho. Abaixo de você há um local semi-plano, e você não escorrega. Como o caminho está cheio de espinhos, abaixe-se (**L2**) e vá abaixado para dentro do buraco na parede. ***Obs.:*** assim que você descer, abaixe-se antes de seguir para os espinhos, para não sofrer dano.



A passagem vai dar num corredor escuro, use um ***Flare*** e depois de passar pela segunda passagem apertada, ande junto ao canto esquerdo da parede. Mais adiante, você se depara com uma cobra que vai dar o bote do lado direito. Acabe com ela e pegue o quarto ***Secret*** (Save Gem e Munições) desta fase. Como não é possível fazer o mesmo caminho para voltar, dê um mergulho e suba novamente pelas plataformas.



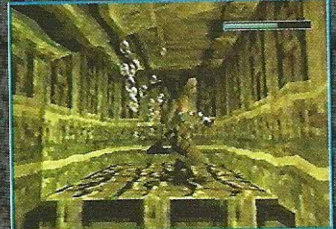
Chegando na sala dos dardos e lâminas laterais, passe por baixo da lâmina da esquerda novamente. Caminhe até a borda do buraco (novamente), na direção da ***Save Gem*** do outro lado. Voltando ao assunto da lâmina do lado esquerdo, ela é mais distante que a da direita, agora que você está na borda do buraco, dê um toque para ↓, para Lara parar na medida exata antes da lâmina e ter a distância certa para pular. Corra, pule e agarre-se. Pegue a ***Save Gem*** e acenda um ***Flare***, para facilitar a visibilidade. Do lado direito há um bloco solto, que o leva para um puzzle super fácil. Vamos por partes, primeiro empurre o bloco da parede, um outro, à direita, também pode ser empurrado. Empurre-o até o fim, revelando uma passagem, mas volta para o primeiro. Empurre o segundo bloco, ao lado do primeiro que você empurrou, então ignore o terceiro, ao lado, e vá para o quarto. Empurre-o, então (apenas) vire-se para a esquerda e empurre o bloco para a esquerda. Ao empurrá-lo, você descobre a alavanca que faz um buraco encher de água.



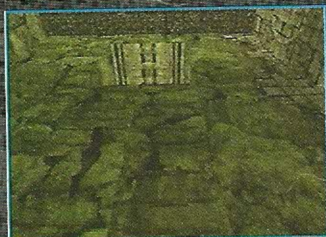
Siga para a direita e dê um Save, agora a coisa vai ficar perigosa. Saindo do puzzle dos blocos, você chega numa descida, como nada é fácil demais, vão cair duas pedras atrás de você. Fique do lado esquerdo da descida, então saia correndo (não usando **R2**, mas normalmente), as duas pedras vão vir atrás de você e isso pode atrapalhar sua visão frontal. Adiante haverá um buraco com espinhos mortais, a pedra atrás de Lara pode atrapalhar a visão, então fica por sua conta correr e pular no momento certo. ***Obs.:*** não corra pelo lado direito, pois há uma parede depois do buraco e você acaba dançando. Indo pela esquerda, há uma pequena chance de sobreviver, caso caia no buraco. Se você não tiver (o que é bem provável) uma boa visão, é possível pular adiantado demais ou cair. Se você pular adiantado demais, você pode cair numa área segura do buraco (além dos espinhos) e a pedra não o pega.



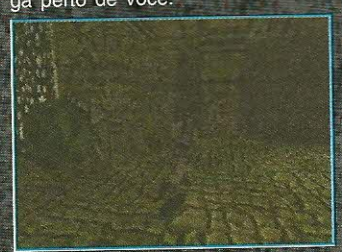
Passando desta armadilha, no fim do caminho haverá outro buraco que vai dar naquele corredor onde há dardos sendo lançados. Do lado esquerdo do buraco há uma armadilha de espinhos, vá para a direita e caia. Nade para o lado que há fogo (onde você acionou a alavanca que abriu a porta deste corredor), e saia da água.



Lembra-se da sala conde você enfrentou os dois macacos? Vá para lá e o buraco que estava vazio, estará com água. Caia n'água e acione a alavanca que abre uma porta para um pequeno corredor, dentro da água. No fim deste corredor haverá outra ***Key of Ganesha***, pegue-a e vá para a sala onde você enfrentou a estátua.



Lembre-se que havia uma porta gigante, agora que você está com as duas chaves, use-as nas fechaduras para abri-la. Dê mais um Save antes de continuar, agora é hora de encarar a morte! Dê um pulo até a parede (não caia no buraco) com escada à sua frente, a grade vai se fechar e o teto de espinhos vai descer. Escale a parede o mais rápido que puder, não se preocupe, caso tenha pulado até a parede e escalado-a em seguida, o teto não chega perto de você.



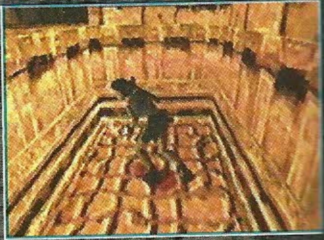
Na sala seguinte, siga par a esquerda e pegue a ***Save Gem***. Acabe com os dois macacos e siga para a direita. Na parede que separa esta sala com a do teto de espinhos, há um bloco móvel (use um ***Flare***), puxe-o uma vez e suba nela, tome distância, corra, pule e agarre-se na plataforma que atravessa a sala. Acione as duas alavancas (a do lado direito e a do lado esquerdo da plataforma). Desça por um dos cantos e atravesse a sala correndo (**R2**), para não ser atingido por duas pedras que vão vir rolando do portão aberto a pelas alavancas.



Depois que as pedras passarem, siga para o portão aberto e caia no buraco. O portão vai se fechar e dos dois lados do corredor, haverá estátuas que cospem fogo. Este corredor tem duas saídas e ambas não tem diferença. Escolha um dos lados e espere o fogo abaixar, então saia correndo (**R2**) e vire para a saída ao lado da estátua. Ao chegar na nova sala, suba pelo bloco ao lado (independente do lado pelo qual você veio) e suba para a plataforma.



Nesta plataforma há uma estátua que está faltando duas espadas. As duas estátuas que estarão ativas abaixo tem a solução na mão. Atire nelas com as pistolas se quiser, vai demorar um pouco mas é bom não gastar a Shotgun; toda vez que elas se defenderem, pendure-se na plataforma e suba novamente para atirar nelas. Repita isso até dar um fim nelas. Detonando as duas estátuas, desça e para pegar duas ***Scimitar*** (ou espadas). Onde Lara guarda elas ninguém sabe, mas... há, deixa pra lá. Bem, antes de subir na plataforma novamente para colocar as duas espadas na mão da estátua, vá embaixo dela (num buraco com água) para pegar um ***Small Medkit***.



Suba na plataforma e coloque as

espadas na mão da estátua. Uma porta vai se abrir entre as duas estrutura rentes à plataforma. Suba na estrutura do lado esquerdo e pegue uma caixa de ***Flare***. Entre pela porta aberta e caia no buraco para pegar ***Munição***. Os caminhos vão dar no mesmo lugar, mas siga pela esquerda e entre pelo buraco na parede. Desça de costas e siga para a pequena escada que o leva até uma grande sala onde um indivíduo, com um rombo no peito, está erguido por... mágica num altar? Sendo ou não, pegue a ***Key of Ganesha*** e saque as armas para acabar com a estátua que vai vir atrás de você.



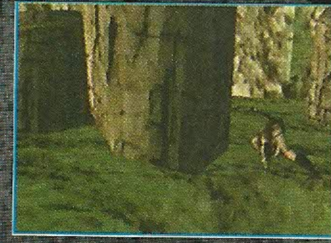
Acabando com a estátua, vá até o outro indivíduo, no canto, para pegar uma caixa de ***Flare***. Em seguida procure uma porta perto de um buraco no chão. Antes de entrar por esta porta, um Save é aconselhável. Use um ***Flare*** e saia correndo (**R2**), a porta de entrada se fecha e resta acionar uma alavanca no fundo da tela. Aperte ○ em seguida e corra para uma outra alavanca do lado esquerdo da tela, para abrir um alçapão ao lado e poder se salvar do teto de espinhos. O corredor o leva até outra ***Key of Ganesha*** e ao pega-la, a porta se abre para você voltar até a sala com os corpos.



Siga para o outro lado da sala, até chegar num corredor à direita onde, você pega mais uma ***Save Gem***. Volte e caia pelo buraco d'água, nadando desesperadamente para um dos lados, até chegar junto à parede. A correnteza o leva para uma parede de espinhos, existentes em ambos o lados. Mas em ambos os lados há uma alavanca que corta o efeito da correnteza. Nade para um dos lados, você escapa da morte certa e aciona uma alavanca ao lado da parede de espinhos. Aperte ○ para virar e nade em linha reta até chegar na parede. Nade para o outro lado sem parar e acione a outra alavanca, então nade para baixo do buraco e pegue a terceira ***Key of Ganesha***. Suba para superfície bem rápido, use as três chaves nas três fechaduras na parede, atrás do buraco, para abrir a porta ao lado e finalizar a fase.



Do outro lado, Lara avista o cara estranho do acampamento em cima de uma jangada. Ela tenta pará-lo, pensando que ele matou seus próprios amigos devido à ganância. O cara aponta os dois braços em direção a Lara e faz tudo desmoronar (será que este é o tal poder que ao qual ele se referia?).



Os tremores são fortes e derrubam Lara que, graças a seus reflexos, não vira um pedaço de carne amassada. O cara continua descendo o rio e olhando para Lara que vai atrás dele, mas ela percebe que há uma moto de quatro rodas encostada e ela pode ser de grande utilidade. Uma perseguição rio abaixo tem início, mas as dificuldades são grandes.

The Ganges River



Siga para a esquerda, atrás da queda d'água você vai pegar a moto de quatro rodas, mas antes de subir nela, vá para a parede ao fundo e suba por uma fenda. Dentro desta fenda você encontra ***Munição*** e uma caixa de ***Flare***. Saia da fenda e suba na moto, os comandos sobre ela são:

- X = acelera (ir para frente)
- □ = frea (ir para trás)
- ○ = sair da moto (coloque para um dos lados)
- **R2** = turbo (deixe a moto parada, mantenha **R2** pressionado e então acelere. Quando atingir a aceleração máxima, solte **R2** para sair com mais velocidade)



Pegando a moto, vá cuidadosamente para o outro lado, rumo a uma inclinação. Chegando até ela, desça da moto e olhe para a cachoeira. Mantenha **X** pressionado e se pendure na parede atrás de você. Agora vá para a esquerda, até chegar numa plataforma acima d'água e tome todo cuidado para não cair. ***Nota.:*** caso caia na água, você vai ser arrastado até o fim do rio, que não permite sua passagem. Você não poderá subir para a superfície, para poder respirar, e há vários cardumes de peixes que o atacam. Em outras palavras, você vai morrer de um jeito ou de outro se cair na água.



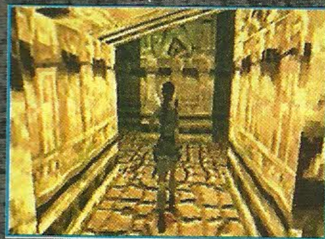
Haverá algumas plataformas que seguem o mesmo rumo do rio. Vire para a direita e olhe na diagonal. Posicione Lara na reta desta plataforma e tome distância (lembre-se das explicações na casa de Lara). Corra e pule até lá, a seguir vai ter uma outra mais adiante, com esta você deve ficar esperto com o teto que pode ter algumas inclinações (foto); elas podem comprometer seu pulo. Fique pelo meio, na mesma posição da foto, para evitar esbarrar no teto e cair n'água. Tome distância, corra, pule e agarre-se, Lara vai ficar com quase metade do corpo dentro d'água. Vire para esquerda e posicione-se em direção à plataforma seguinte. Antes de correr e pular, certifique-se de que não há teto baixo demais na sua direção.



Olhe para a direita e caminhe de lado, para a mesma direção. Ficando na ponta da plataforma onde está, tome distância, corra e pule para a seguinte que é mais espaçosa. Dela, vá para a esquerda e caminhe para pesquisar o acesso para a plataforma seguinte. Perceba que o teto é baixo demais para você pular e cair em pé na plataforma seguinte. Mantendo **R1** pressionado, caminhe até a borda, em direção à plataforma seguinte. Chegando na borda, dê passos de lado para a esquerda, para o lado do rio. Quando Lara parar, deixe ela na direção exata da plataforma (um pouquinho virada para a direita).



Agora dê um pulo normal seguido de um agarrão, para poder chegar em segurança. Vire-se para a esquerda, meio na diagonal, para localizar outra plataforma, tome distância, corra e pule até ela.



Finalmente você chega a algum lugar, vire-se para a direita, acompanhando o rio, e você avista uma outra plataforma com uma entrada. Posicione-se, tome distância, corra, pule e agarre-se. Dentro desta sala está o primeiro ***Secret*** desta fase. Entre dentro da sala com um ***Flare*** aceso e siga para a esquerda. Suba na inclinação do lado direito (de Lara), ao subir você vai escorregar. Espere Lara escorregar um pouquinho e então aperte e mantenha o botão de pulo pressionado para saltar de uma rampa para outra.



Depois do terceiro pulo, mantenha

o botão **X** pressionado para agarrar-se numa plataforma plana. Subindo nela, vire-se para a esquerda e dê um pulo para a outra localidade ao lado, para pegar ***Munição***.



Volte para a plataforma e dela pule para onde está a ***Save Gem***, aproveite para pegar uma caixa de ***Flare*** do lado direito. Pendure-se e caia, agora você terá de fazer o caminho de volta pelas plataformas. Antes de continuar, dê um Save (apenas para garantir que você não tenha que fazer tudo de novo) e fique na direção da plataforma.



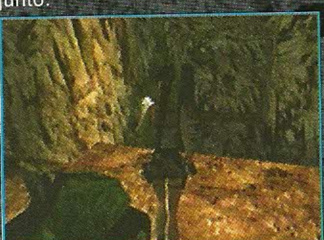
Fique na direção dela, corra e pule, emendando um agarrão. Vire-se um pouco para esquerda e olhe para a plataforma na diagonal. Fique na mesma posição da foto (um passo à direita da plataforma onde você está). Tome distância, corra e pule. Antes de cair na plataforma, coloque para esquerda, para evitar a queda dentro d'água.



Novamente você terá de fazer aquele pulo na parte baixa do teto. Fique de frente para a plataforma seguinte (mantenha **R1** pressionado), chegue na borda dela e dê um passo para a direita de Lara. Vire-se um pouquinho para a esquerda, então dê o pulo seguido de agarrão. Passando esta parte, o resto é simples, basta você ficar de olho no teto, para não bater em nenhuma inclinação quando pular.



Subindo novamente pela parede e chegando na moto, dê mais um Save para garantir. Suba na moto e suba, vagarosamente, em cima da inclinação verde ao seu lado (foto). Do outro lado do rio há uma entrada e você terá de pular, de moto, até lá. Dê uma marcha à ré (pressione □) e posicione-se na reta do buraco. Tomando uma boa distância, acelere com tudo (**X**), se quiser maior garantia, use o turbo. ***Nota.:*** caso caia dentro d'água, a moto vai explodir e você já era. Caso caia de lugares altos ou bata violentamente nas paredes, Lara vai sofrer um pequeno dano. Se você cair de lugares muito altos (os buracos a seguir, por exemplo), a moto vai explodir e você, ou melhor, Lara vai junto.



Ao cruzar o rio, a caverna a seguir está cheia de pequenas surpresas. Ande bem devagar, passando pela direita e com cuidado por um buraco. Continue devagar até chegar no buraco seguinte. Desça da moto (○ + ← ou →) e caminhe até a borda do buraco. Vire-se de costas e pendure-se. Desça pela parede até o fundo, para pegar o segundo ***Secret*** (Munição, Flare e um Large Medkit); acenda um ***Flare*** para clarear o lugar. Pegando os três itens, escale a parede novamente e suba na moto outra vez, tome distância e corra rumo ao outro lado do buraco (use o turbo).



Chegando lá em segurança, esperamos, vá acompanhando a parede do lado esquerdo, para subir uma rampa. Dê uma acelerado para pular um buraco escuro no meio do caminho. Ao subir a rampa, haverá uma outra que leva para a localidade do outro lado. Fique em linha reta e vá para trás, até encostar na parede. Dê um turbo e saia na arrancada, para poder pular o grande de espaço e chegar ao outro lado.



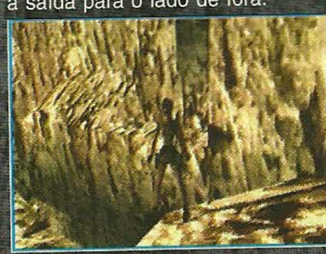
Conseguindo chegar lá, saia da moto e pule novamente para a rampa anterior. Vire-se para a direita (se você estiver de costas para a moto), uma entrada ficará à vista. Tome distância, corra, pule e agarre-se.



O caminho vai dar num pequeno corredor onde você encontra uma cobra, acabe com ela para poder passar. A seguir você terá de fazer uma subida e passar pelo buraco. Na seqüência do corredor, você vai encontrar um buraco no chão. Pule por cima dele e saque as armas para acabar com uma cobra que vai dar o bote pelo lado direito mais adiante. No fim deste corredor haverá um buraco, pendure-se e caia. Ignore a ***Save Gem*** e vá para a porta ao lado. Acione o switch para abrir a porta, vire-se e saque as armas para acabar com dois macacos. Pegue a ***Save Gem*** e vá para a moto.



Ao entrar neste corredor, depois da porta, vá para perto do local onde você pegou a ***Save Gem***. Há dois caminhos que podem ser seguidos, o da direita e o da esquerda (foto). Seguindo pelo caminho da direita, o caminho baixo, você chega até o rio. Do outro lado do rio, há muitos itens espalhados, mas você precisará da moto para pular a rampa (use turbo). Escolhendo este caminho, você vai deixar um ***Secret*** de lado, e isso é ruim para seu desempenho, não? Voltando aos caminhos, siga pelo da esquerda (depois que concluir a fase, vá pelo caminho do lado direito). Depois da subidinha, tem um buraco, saia rasgando para pula-lo, mas pule pelo lado direito. Dê uma parada antes de seguir pelo lado direito, onde tem mais um buraco no meio do recinto. Siga pela direita novamente até a entrada seguinte, lá você encontra a saída para o lado de fora.



Um Save é aconselhado, fique no meio da saída e desça com tudo. A seguir há uma ponte de pedra, quando você descer e parar (não caindo dela), desça da moto e vá para o lado direito.



Repare que do outro lado tem um pedaço de chão com um item, corra e pule até lá para pegar ***Munição***. Pegando o item, vá para a direita e suba pela abertura no paredão. A entrada vai levá-lo até o terceiro ***Secret*** (Save Gem e Munição), volte até onde você pegou o item do lado de fora e fique até a borda. Dê um pulo normal para a ponte e suba na moto outra vez. Vá um pouco mais para frente e dê um turbo para poder pular o pedaço, quebrado, da ponte.



Do outro lado, passe pela primeira curva e vire à esquerda. Suba pela ladeira do paredão, tomando todo cuidado possível para não cair. Vá acompanhando o estreito caminho até chegar numa parte quebrada. Posicione a moto de frente para o outro lado do rio (você já deve ter percebido que o rio corre lá embaixo). Deixe a moto em linha reta no caminho, dê mas um Save para garantir, pois agora você terá de pular o buraco e pular o rio.



Carregue o turbo da moto ao máximo, então solte **R2** e mantenha **X** pressionado para seguir em linha reta pela rampa e poder chegar ao outro lado do rio.



Conseguindo chegar, vá para esquerda e pegue a ***Save Gem***. Chegando na parede do lado esquerdo, note que há uma pequena rampa e dela você terá de pular para o outro lado (de novo). Desça da moto

e siga até a parede pela qual você pode escalar. Desça pela parede com todo cuidado e do lado direito, abaixo do chão,...



... há uma saliência escura onde dorme uma cobra. Acabe com ela e pegue a ***Munição*** ao lado, voltando em seguida para a parte de cima. Suba na moto novamente e prepare-se para um novo salto. Repita o mesmo esquema feito no salto anterior, para chegar ao outro lado.



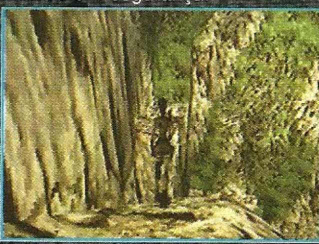
Obtendo sucesso no salto, dê mais um Save para garantir. Agora você pode deixar a moto em algum lugar, não desça ainda. Siga para a descida do lado esquerdo, que para numa parte plana onde à sua frente, no alto, há uma plataforma. Chegue até a borda e dê um salto seguido de agarrão. Ao subir, saque as armas e derrube dois urubus que vão aparecer pelo lado direito (use a Shotgun se quiser, espere ele se aproximar para derrubá-lo com um tiro). Livrando-se da ameaça com asas, siga para o espaço entre as pedras. Pulando até lá, você vai avistar uma outra plataforma. Posicione-se, corra, pule e agarre-se nela.



Caminhe para o lado direito, então vire-se novamente para a plataforma anterior. Ao lado da mencionada plataforma anterior, há uma inclinação e esta inclinação dá direto para uma entrada. Fique na direção da inclinação, corra e pule virando um pouquinho para esquerda, de forma que você caia de frente para a abertura. Ao tocar na inclinação, espere até o último momento e dê outro pulo, seguido de agarrão. Entre no apertado recinto para encontrar o quarto ***Secret*** (Small Medkit e Munição). Saindo do recinto você terá de fazer o caminho de volta, para isso vire-se um pouco para a direita, para avistar uma inclinação que dá acesso para a plataforma de onde você veio.



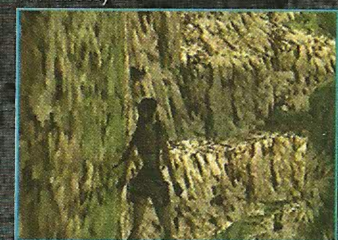
Corra e dê um pulo até a inclinação, então dê outro pulo, quase em seguida, para a plataforma. Agora faça o caminho de volta até o espaço entre as pedras e volte para a plataforma, para poder descer até o chão em segurança.



O caminho de baixo vai dar acesso até uma caverna meio escura, saque as armas e acabe com dois macacos que vão aparecer. Pegue a ***Save Gem*** e siga para a esquerda, para chegar até a cachoeira que finaliza o rio. ***Nota.:*** caso tenha pego o outro caminho, você chegaria até este ponto, pulando o rio, para chegar até este local.



Ao caminhar até a beira da cachoeira, não mergulhe ainda. Corra e pule para a plataforma mais adiante e saque as armas quando chegar, derrube mais alguns urubus que vão aparecer, por baixo e pelos lados. Então caminhe até a ponta da plataforma, estando você de costas para a cachoeira. Uma nova plataforma vai ser avistada (foto), posicione-se muito bem, então corra e dê um pulo (um pouco antes de chegar a plataforma, coloque para a esquerda, para evitara passar direto).



Abaixo de você há uma outra plataforma, pendure-se para cair em segurança em cima dela. Pegue algumas ***Munições*** (todas juntas), depois fique de frente para a cachoeira e então vire-se para esquerda. Perceba que na parede há uma fenda que se estende para a direita. Tome distância, corra, pule e agarre-se nesta fenda. Siga para a direita e suba por uma pequena entrada que dará acesso ao...



... último ***Secret*** desta fase (Save Gem e Munições, estas estão juntas). Volte de costas pela pequena entrada e pendure-se, caindo em seguida dentro d'água. Fique de frente para a cachoeira e nade em direção à jangada em destroços. Afunde e nade para o lado esquerdo, para pegar um ***Small Medkit*** ao lado da jangada. Ainda do mesmo lado, vá para a superfície e siga para trás da cachoeira. Suba pelas rochas até a entrada e fim de fase!

Caves of Kaliya

Nesta nova fase, há dois caminhos a serem seguidos e ambos são complicados. Indo pelo lado esquerdo você vai diretamente para um labirinto, onde sua intuição será a chave para a saída. Para a direita você vai passar por algumas armadilhas e ir também para o labirinto da esquerda, só que pegando alguns itens. Siga para a direita e passe pela pequena entrada, do outro lado haverá uma rampa. Chegue até a borda dela e antes de descer, dê um pulo para frente. Quando Lara escorregar um pouco, dê um outro pulo em seguida e vá para uma entrada do lado esquerdo, para se livrar da pedra. ***Obs.:*** caso passe direto pela entrada à esquerda, dê uma corrida e fique entre os cantos da parede, para não ser atingido.



No corredor da esquerda outra pedra virá para cima de você, note que do lado direito tem um espaço na parede. Fique ao lado dele e vire-se de costas para o corredor a ser seguido. Dê dois toques para ↓, e em seguida saia correndo para o espaço na parede, para se livrar do pedregulho. Siga para onde o pedregulho saiu e suba para ter acesso a entrada para o primeiro labirinto.



Tome o buraco, por onde entrou, como referência. Para facilitar mais ainda, vamos diretamente à saída. Siga para o lado direito, sempre acompanhando a parede do lado direito de Lara (ignore as entradas do lado esquerdo). No fim deste caminho haverá ***Munição***, pegue-a e faça o caminho de volta até o buraco por onde entrou. Ficando de costas para o buraco, vá para a entrada à sua frente (um pouco à direita) e do outro lado, entre pela entrada, à direita novamente e siga pelo corredor. Acenda um ***Flare*** e empurre o bloco à sua frente uma vez.



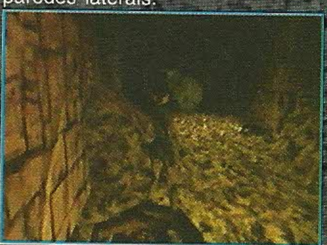
Feito isso, siga o corredor pelo lado direito, em linha reta, e no fim dele, à esquerda, mate a cobra para poder pegar um ***Small Medkit***. Retorne até o bloco e empurre-o até ele não se mover mais. Siga para direita e vire à esquerda, acompanhando o corredor até chegar na parte esverdeada. Vire à direita e no fim dele você vai encontrar mais uma entrada no chão, que dá acesso a um outro corredor que leva para o segundo labirinto (o descrito no começo da fase).



Siga pelo corredor e no fim dele você vai entrar por um buraco do lado esquerdo (na parte de cima). Rasteje pelo buraco e do outro lado, siga o corredor à sua esquerda. Indo por ele você encontra uma outra entrada que o leva para fora do labirinto, lá você encontra uma ***Save Gem*** e caixa de ***Flare*** em cima de um buraco escuro.



Chegue até a borda do buraco e dê um pulo para pegar a gema, então dê um Save para se garantir. Pendure-se pelo buraco e ao cair, permaneça parado. Lara estará rodeada por cobras, acenda alguns ***Flares*** e jogue ao redor. Antes de matar as cobras, localize uma subida dentro da parede, não confunda com as duas inclinações nas paredes laterais.



Encontrando a entrada, detone as cobras sem se mexer (certifique-se de que esteja no meio de quatro) e fique de costas para a rampa dentro da parede. Caminhe até as inclinações nas paredes laterais, e fique a um passo antes de chegar a elas. À sua frente o corredor vai direto pela parede e mais cobras no caminho, dê mais um passo e quando a tela estiver tremendo, pule para um dos lados (mas não esteja entre as rampas, fique na diagonal), uma pedra vai passar rolando.



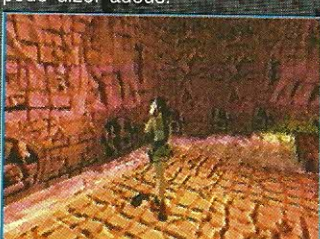
Passando este perigo, caminhe na direção para qual a pedra rolou e vá matando as cobras numa distância razoável. Chegando até o corredor onde a pedra parou, entre pela pequena passagem. Do outro lado você encontra uma ***Save Gem*** e um ***Small Medkit***. Dê mais um Save depois de pegar os itens. ***Obs.:*** ao cair entre as cobras, mantenha o botão de andar pressionado para que as cobras não o ataquem, movimentos bruscos fazem elas atacarem sem dó.



O caminho a seguir é uma descida para um recinto com água, aparentemente. Equipe a Shotgun, e escorregue com ela em mãos. Lá embaixo você vai encontrar o cara do acampamento, que vai estar um pouco diferente. Ao descer, mantenha **R1** pressionado e ande de lado para direita (atirando), não se preocupe com o que vai acontecer no momento. Chegando até o limite do chão, do lado direito, a água é transformada em lava. Se tocar nela é morte instantânea! Agora que você está no limite do chão, não pare de atirar no cara. Ele vai jogar labaredas de fogo para o alto e uma delas vai vir diretamente em cima de você.



Dê um pulo para a esquerda quando ele fizer isso, e não pare de atirar nele. Quando ele mandar labaredas para o alto novamente, pule para a direita e repita o esquema de pular de um lado para o outro toda vez que ele lançar as labaredas. Alguns tiros depois, ele vai explodir mas ainda não acabou. ***Obs.:*** se alguma labareda pegar você, pode dizer adeus!



Dê a volta ao redor do recinto, pulando para os pedaços de chão, para pegar os itens do local que são (da esquerda para a direita) ***Small Medkit***, ***Grenade Launcher*** (nova arma) e ***Munição***. Fique na direção do pedaço de chão, onde o cara estava agindo, corra e pule para lá. No pedaço de chão, você encontra a ***Infada Stone***, um artefato que chegou à Terra na queda de um meteoro. O cara estava usando isto como fonte de força. Pegando o artefato, é fim de fase. ***Obs.:*** não há ***Secrets*** nesta fase.



A seqüência em CG revela mais alguns mistérios. Lara é avistada por um outro aventureiro que a ajuda a identificar o artefato. Ele fala que este é um dos supostos artefatos que caíram na Terra a séculos atrás.

Lara começa a ler um diário que estava junto ao equipamento. Ela fica sabendo que em 1832, um grupo de europeus estava à procura dos tais artefatos com fins científicos. Alguns dos marinheiros pereceram durante a viagem, mas isso não impediu os quatro últimos sobreviventes. Eles desembarcam na terra de gelo, onde dão início à procura.



Durante uma longa caminhada, eles encontram a entrada para uma caverna, onde se estendiam rastros. Atravessando a ponte, a caverna se alargava muito mais, revelando estátuas de madeiras e símbolos, uma espécie de santuário. Os quatro homens se separam para averiguar a caverna, encontrando mais um dos artefatos. O capitão avista uma sombra de um lobo acima de um dos seus tripulantes que é morto. Ele tenta ajudar, mas é tarde demais. Os outros dois fogem com medo e sem muito a fazer, o capitão carrega o corpo do homem.



Durante a saída, mais um lobo vai ao ataque e a ponte de gelo, que liga a caverna para a saída, começa desmoronar. O capitão escapa por pouco do lobo, e escorrega junto com o corpo para fora da caverna. Ele dá um enterro digno para o homem, registrando as memórias na lápide. O capitão vai embora, para continuar sua procura, mas acaba morrendo em algum lugar... A pouco tempo, uma companhia de pesquisa encontra o corpo do europeu e na lápide, descobrem o nome do navio. No fim da CG, o globo terrestre vai ser mostrado com algumas localidades para a próxima aventura, selecione Londres (London).

Thames Wharf

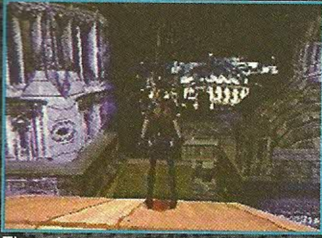


Em Londres, a escuridão vai atrapalhar um pouco, mas vamos tentar. Você começa num telhado em meio à chuva, aperte ○ para virar, então siga até o fim da plataforma onde você está. No fim dela você avista uma coluna com uma plataforma de metal logo acima. Corra e pule até a coluna e fique no meio dela. Posicione Lara de costas para o telhado inclinado, mas mantendo-se no meio da coluna. Feito isso, dê um pulo para trás e mantenha o botão de pulo pressionado para pular do telhado para a plataforma de metal, agarre-se em seguida (**X**). Subindo na plataforma de metal, olhe para a direção do telhado, o qual você usou para chegar onde está.



Mais adiante você avista uma inclinação por trás dele (foto). Fique na reta desta inclinação e tome distância. Corra, pule e quando estiver para cair em cima da inclinação, coloque para a direita. Se você conseguiu, Lara vai escorregar de costas, então mantenha o botão **X** pressionado para se agarrar na borda e amenizar a queda, quando você soltar-se. O dano será mínimo, siga pelo corredor e vire à direita, para pegar uma ***Save Gem*** e ***Munição***. Volte até a curva e suba em cima da caixa no canto. Dela, suba pela parede ao lado, que dará acesso visual até um guindaste adiante. Caminhe na direção até a borda do telhado, na direção do guindaste, na parte onde seria a cabine de

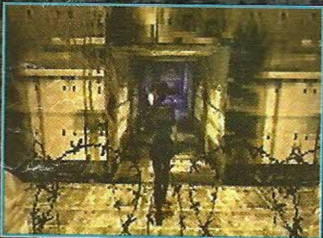
controle, e dê um passo para trás.



Ficando na mesma posição da foto, dê um pulo simples até o guindaste, de forma a cair na parte espaçosa (onde seria a cabine). Feito isso, Lara vai sofrer um pequeno dano, caminhe pelo braço do guindaste até seu fim, onde você vai encontrar abertura nas grades de proteção.



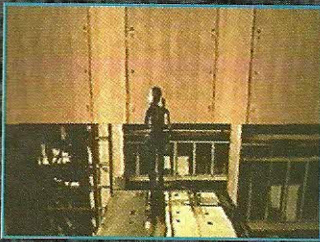
Logo abaixo de você há um grande bloco de pedra que o guindaste sustenta. Desça até ele e fique no meio dele, entre as correntes que o seguram. Fique de frente para a cabine do guindaste, ainda no meio, e dê um toque para ↓, pendurando-se em seguida. Note que abaixo de você haverá um telhado que fará Lara escorregar para o arame farpado (morte certa). Mas no telhado há um espaço e você terá de descer por ele até lá embaixo. Dê um Save e fique no meio do bloco e de frente para a cabine do guindaste. Encha o life se ele estiver menos que a metade, ande para frente e caia, mantenha **X** pressionado para escorregar e se agarrar na parte espaçosa. ***Obs.:*** caia de forma a escorregar de costas pelo telhado e poder se agarrar.



Solte-se e mantenha **R1** pressionado, para poder caminhar entre o arame farpado sem sofrer dano. Siga por uma entrada logo à frente de onde você caiu e acabe com dois ratos que vão aparecer. No final do corredor você vai encontrar o primeiro ***Secret*** (Munição e um Small Medkit). Faça o caminho de volta até o arame farpado e vire à esquerda de Lara. Olhe para o telhado, no canto, para avistar uma coluna. Fique no meio do arame farpado, rente à coluna e suba (fique perto dela e mantenha **X**, enquanto anda contra a coluna). Mantenha **X** pressionado para se pendurar e poder subir. ***Obs.:*** haverá um pequeno dano causado.



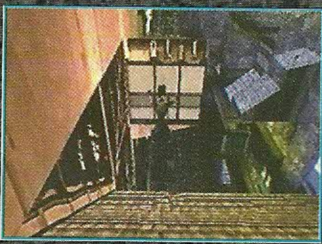
Suba pela parede do lado esquerdo de Lara, e escale a parede com grades. Chegando lá em cima da grade, coloque para a direita, para chegar num local seguro, e pule novamente para o bloco sustentado pelo guindaste. Do bloco, suba no braço do guindaste (as partes que não tem grade de proteção). Olhe para a parede, pela qual você subiu, e um pouco à direita, haverá uma plataforma para a qual você deverá pular. Fique na diagonal, em direção a ela, e caminhe até a ponta. Tome distância, corra e pule para chegar até lá.



Conseguindo, caminhe para a direita, para avistar outra plataforma. Dê um pulo normal para ela e suba pela parede, que é uma rampa que o jogará novamente onde você pegou a ***Save Gem***. Mais uma vez suba na caixa de madeira (aquela pela qual você teve acesso ao guindaste) e suba no telhado.



Ao subir, fique de costas para o telhado e posicione Lara na diagonal à direita (de Lara), para ficar na reta do telhado. Ficando na mesma posição da foto, fique a um passo de distância da parede (a que está à frente de Lara). Dê um pulo para frente e aperte ○, para que ela vire; em seguida mantenha **X** pressionado para se agarrar na borda e garantir uma chegada em segurança.



Chegando ao começo da fase novamente, dê um Save (de preferência) e desça até a plataforma de grade (do lado esquerdo de Lara, se estiver de frente para a parede do telhado pelo qual acabou de escorregar). Subindo na plataforma, pendure-se de forma a ficar de costas para o telhado abaixo. Pendurado, adiante você avista uma plataforma e um cabo. Solte-se e já mantenha o botão de pulo pressionado para pular do telhado para a plataforma. Feito este pulo, mantenha **X** pressionado para se agarrar.



Ao subir na plataforma, saque as armas e capote um corvo que vai vir do outro lado da tela. Acione o switch na parede, que fará um alçapão verde se erguer. Olhe para cima, para notar que no teto há uma grade, pendure-se nela e vá para a plataforma a seguir, onde se estende um cabo que o leva para o outro lado da tela. Equipe a Shotgun e guarde-a para se pendurar no cabo; não solte o **X** até que Lara se pendure na borda do telhado. Depois disto, solte-se e agarre-se na borda de baixo. Vá para a direita e suba pelo alçapão verde que você levantou do outro lado.



Subindo, saque a Shotgun e acabe com um assassino que vai aparecer, ele é bem resistente e agüenta três tiros de Shotgun. Acabando com ele, reviste o corpo para pegar um ***Small Medkit***. Entrando pela porta, no final do lado esquerdo haverá uma plataforma. Dê um pulo normal até lá e vire-se para a direita. ***Obs.:*** não caminhe pelo resto da plataforma ao lado, uma parte dela é falsa e caso caia, é morte certa!



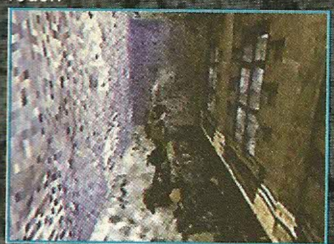
Olhe para a parede adiante (Lara deve estar com o braço direito voltado para o corredor de onde você pulou para a plataforma), para avistar uma fenda que se estende para a esquerda até uma outra plataforma. Posicione-se, tome distância, corra, pule e agarre-se na fenda. Vá para a esquerda até ficar acima da plataforma. Solte-se e se abaixe, rasteje até um espaço na parede para pegar munição nele, saia e pendure-se na plataforma, então solte-se para poder chegar ao chão (um tanto óbvio, não?).



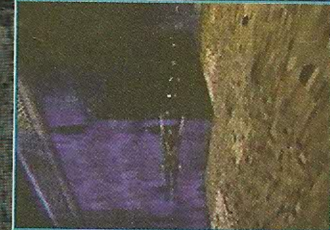
Lara sofrerá um pequeno dano, vá para trás da pequena pilha de blocos para pegar uma ***Save Gem***. No recinto, você encontra uma caixa de ***Flare*** e um ***Small Medkit*** (se você derrubou metade da plataforma, que era falsa, procure no meio dos escombros).



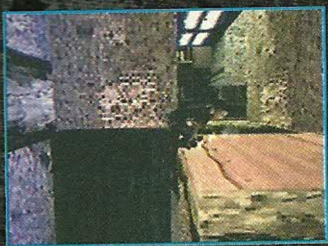
Em uma das paredes você avista uma grade que dá acesso até a parte de cima. Acione um switch ao lado desta grade para abrir um alçapão que bloqueia a subida e em seguida escale a grade. Chegando lá em cima, saque as armas e acabe com dois ratos que vão pintar no pedaço. Depois de eliminá-los, siga pela entrada na parede que o levará por um corredor. Esteja com a Shotgun em mãos e aniquile outro assassino que estará no fim do corredor.



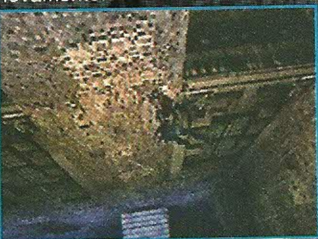
Reviste o corpo do cara para pegar a ***Flue Room Key***. Faça o caminho de volta pelo corredor e ao sair dele...



... pendure-se na plataforma onde você matou os dois ratos. Pendurado, vá para o lado direito (de Lara) e logo abaixo haverá uma plataforma. Solte-se e agarre-se na de baixo, suba na plataforma e vá acionar um switch que fará outro alçapão baixar.



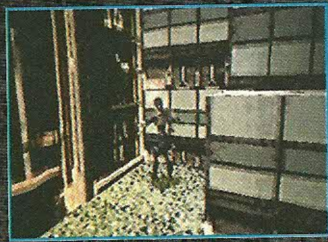
Caia na plataforma abaixo e olhe para o outro lado da sala (que no caso seria a entrada onde você matou o primeiro assassino). Ficará à vista uma outra plataforma, tome distância, corra, pule e agarre-se nela. Suba e vá para o final dela, virando à direita no final. Dê um pulo parado e pendure-se (foto), subindo em seguida para poder sair deste recinto. Do lado de fora, vire à direita (de Lara) e acione o switch que fará o alçapão verde baixar novamente.



Caia pelo espaço deixado pelo alçapão, a plataforma na qual você está tem um porta verde e acima dela uma pequena entrada. Pule e pendure-se nesta entrada, vá para a direita (quando Lara se deslocar duas vezes) e volta para a plataforma. Solte-se e acabe com um corvo que vai aparecer, feito isso pendure-se novamente e vá, pendurado, para a direita. Você vai encontrar uma outra abertura, onde há ***Munição***. No buraco a seguir, lado direito, estará o segundo ***Secret*** (Munição). Pendure-se e retorne até a plataforma com a porta verde. ***Obs.:*** depois de subir no buraco e pegar o item, mantenha **X** pressionado e pendure-se novamente.



Chegando até a plataforma, vá para o lado esquerdo e suba pelo primeiro buraco que você avista à esquerda. Ao entrar, siga por ele até o outro lado do prédio, onde você avista um elevador de serviços de limpeza. Na caixa que separa o elevador da plataforma, há um switch que abre uma proteção de outro botão. Acione o switch e volte pela entrada na parede, de volta ao outro lado do prédio. Descendo na plataforma, da porta verde, vá para a esquerda, até o fim da plataforma. Fique de costas e caia, pendurando-se em seguida. Solte-se para escorregar pelo telhado até o chão.



A música vai dar o sinal de perigo. Vire-se para direita e pule para as caixas do lado de lá. Vá para a borda rastejando e um pouco antes de chegar até na mesma, saque as pistolas e acabe com um assassino (atire abaixado para dificultar a visibilidade do cara). Eliminando-o, desça e pegue ***Munição*** no espaço entre a caixa e a parede. Siga para o fundo e, atrás das caixas que emanam uma iluminação azulada, você pega mais uma ***Save Gem*** e abaixo dela, uma caixa de ***Flare***. Suba pelas caixas mais altas e delas para uma plataforma que tem uma subida de grade pela parede.



Subindo pela grade na parede, você chega a este lugar (foto), com alguns espaços no chão. Suba pela outra grade, do lado direito, e a terceira grade vai levá-lo até o alto da coluna que tem a plataforma de grade de acima (aquela que você usou logo de começo). Ao subir na coluna, caminhe (**R1**) até a borda e dê um pulo normal para o outro lado. Você vai cair numa plataforma mais baixa, vire-se para a esquerda (de Lara) e olhe para o outro lado da fase.



Um pequeno telhado ficará à vista, fique na direção dele e tome distância; corra e pule até lá. Caminhe para o lado direito e olhe para baixo, para avistar uma pequena área plana com um ***Small Medkit***.



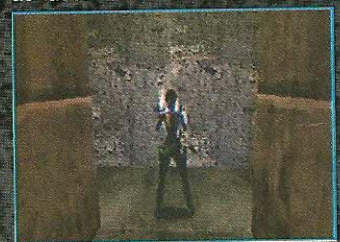
Desça até ela e pegue o item citado, encoste na parede e pendure-se na fenda existente nela. Vá pendurado até o outro lado da parede, onde você chega numa plataforma.



Vá subindo o caminho e entre à direita, o caminho vai dar acesso até uma plataforma ao lado do elevador (aquele de serviço). Um Save é aconselhado, caminhe até a borda da plataforma e dê um pulo para o espaço do outro lado. Após o pulo, vá para a esquerda saque as pistolas. Acabe com um corvo que vai atrás de você e suba pela parede, para poder pegar um ***Large Medkit***. Ao lado, vá acionar o switch e retorne até a plataforma anterior.



Olhe para o elevador de serviço (foto), fique na diagonal, de forma que Lara fique entre as cordas que o sustentam. Dê um pulo normal até lá e vire-se para a parede do outro lado. Pule e suba pela entrada na parede, pegando uma caixa de ***Flare***, e use a chave na fechadura ao lado.



A porta vai se abrir, entrando por ela, você vai avistar uma ***Save Gem*** do outro lado. Pegue-a e vire à esquerda, para acionar um switch. Uma pequena chama vai se apagar, ela impediria seu caminho se permanecesse acesa. Para fazer o caminho de volta, a coisa vai ser um pouco chata.



Fogo será lançado das laterais da sala, atrapalhando seu caminho. Espere a primeira chama se apagar para passar e parar na divisa da sala. Espere a chama seguinte se apagar e prossiga. ***Obs.:*** se Lara pegar fogo, não há salvação.



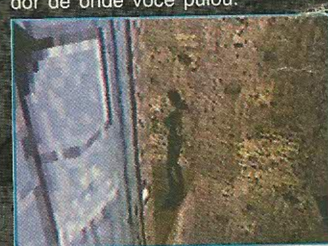
Pule novamente para o elevador e desça pelo lado esquerdo, para cair na plataforma abaixo. Mate o corvo quando vai aparecer antes de entrar novamente pela pequena passagem na parede do outro lado. Você vai voltar até a plataforma com a porta verde (onde você teve acesso para pegar o segundo ***Secret***). Escorregue até a parte de baixo e suba novamente pelas caixas, até chegar no alto da fase. Pule novamente para o pequeno telhado e vá pendurado para a direita.



Desta vez, suba diretamente para poder chegar num caminho acima daquele que dá acesso para a parte de cima (onde você pode ver o elevador). Chegando lá, você vai avistar uma entrada no fim dele e uma parede de madeira (foto). Chegue até a borda e dê um pulo até a parede, agarrando-se em seguida para poder subir.



Você terá acesso a um pequeno telhado (foto), onde você pega ***Munição***. Pegando-a, vire à esquerda e caminhe até Lara parar. Fique posicionado de forma que o braço esquerdo dela esteja encostado na parede e escorregue. Lara cairá numa sacada onde encontra o terceiro ***Secret*** (Munição), escale pela parede e dê um pulo de encontro por cima da pequena inclinação, voltando novamente para o corredor de onde você pulou.



Pendure-se no buraco e solte para poder chegar a mais uma plataforma que dá acesso a uma outra entrada (no prédio ao lado). Chegue

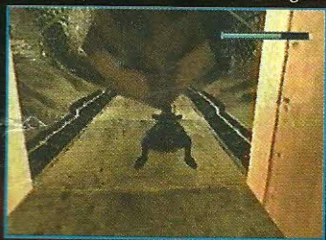
até a borda desta plataforma e dê um pulo para a entrada adiante, mas mantenha o **X** pressionado durante o pulo para não bater na parede e cair. Ao longo da passagem você encontra uma ***Save Gem*** e um ***Large Medkit*** em seguida. No caminho você encontra dois ratos, acabe com eles e desça.



O fim deste pequeno corredor vai dar no centro de purificação de água de Londres (caso queira saber). Ao descer, saque as armas e acabe com um guarda que vai aparecer para trocar tiros com você. Depois de mata-lo, não permaneça em sua frente, durante a queda ele continua atirando. Bem, detonando o guarda, perceba que existem dois switchs protegidos por vidro. Entre os dois há mais um switch, acione-o e tome caminho pelo corredor. Ao longo do corredor, você encontra duas entradas do lado direito, elas abrem caminho para grandes tanques de água. Siga para a segunda entrada, no fim do corredor e caia no tanque d'água.



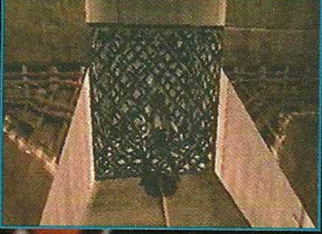
No fundo do tanque você encontra um ***Small Medkit*** e ***Munição***. Olhe para a parede branca no fundo do tanque e baixe a alavanca para abrir uma entrada em outro tanque. Volte para a superfície e perceba que há duas entradas. Entre pela que tem luzes amarelas, para voltar ao corredor. Dê uma corrida de volta até onde você enfrentou o guarda, e acione o switch novamente. Isso vai fazer com que a água de um dos tanques baixe o nível da água.



Vá novamente pelo corredor e siga pela primeira entrada. O tanque vai estar meio vazio, desça e entre pela passagem submersa quase ao lado da porta de entrada. Lá você encontra duas hélices gigantes que não param, se você não tivesse acionado àquele switch, elas estariam girando muito rápido e Lara morreria se encostasse. Elas estão bem vagarosas, passe por baixo delas e suba para a superfície do outro lado. Saque as armas e detone outro guarda que vigia o lugar, siga em frente e no fim do corredor você pega ***Munição***. Saque as armas e detone dois ratos que podem pintar de repente.



Ao voltar pelo corredor, olhe do lado esquerdo de Lara para encontrar uma pequena passagem. Entre por ela, pegue um ***Small Medkit*** no outro corredor, siga até o fim dele e desça pela entrada. A passagem abaixo vai dar acesso até uma sala avermelhada com uma espécie de motor ambulante. Se encostar neste motor é morte imediata, vá pelas laterais da sala e siga para a direita, onde você encontra uma ***Save Gem*** e um switch que acende as luzes da sala. Vá para o outro lado da sala e note que há um cubo de grade.



Estude a movimentação do motor e decore o caminho que ele faz, então quando ele estiver saindo de perto, puxe o cubo uma vez e vá por trás dele para dar mais um empurrão. Espere o motor tomar distância novamente e siga para a esquerda do cubo (levando em conta que você esteja na posição que o empurrou). Um Save é aconselhado, empurre o cubo até o próximo cruzamento de caminhos por onde o motor passa.



Quando o cruzamento estiver fechado, fique em um dos cantos para esperar o motor bater no cubo e entrar no espaço (foto), para quebrar a caixa de fusível e liberar acesso a um dos switchs que estavam selados (lá perto dos tanques de água). Saia da sala e escale pela grade na parede, que o levará até onde o switch foi liberado. Acione o switch liberado a pouco e re-acione o outro switch que serviu para esvaziar um dos tanques, sendo que agora ele vai fazer exatamente ao contrário. Detone outro guarda que vai pintar na área e siga pelo corredor rumo à segunda entrada.



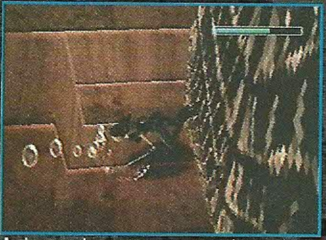
Dê um mergulho no tanque e vá para a esquerda, rumo à porta com luzes vermelhas. O corredor vai dar num outro tanque, mergulhe e vá para a esquerda, rumo à uma porta que vai se abrir assim que o alarme for acionado. Suba na parte seca e imediatamente saque as armas para acabar com mais um guarda. Entre pela porta e você terá acesso a uma pequena sala avermelhada, onde há um outro switch. Acione-o para liberar o último switch que estava selado e volte para a porta, mas não invente de cair no tanque, pois ele está vazio!



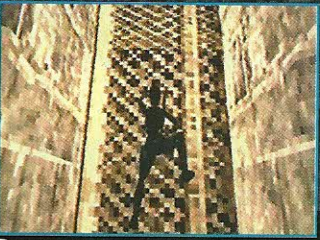
Siga caminho pela esquerda da porta e olhe para cima, mais adiante; uma grade no teto ficará à vista! Dê um pulo parado e agarre-se nela, faça sua passagem de volta. ***Obs.:*** enquanto estiver pendurado, evite passar por parte em que as grades não estão presentes (por exemplo, espaços no teto); caso insista, Lara cairá.



Chegando ao fim do caminho de grades pelo teto, solte-se para cair em cima de um corredor e matar mais dois ratos. Em um dos lados do corredor, você avista uma ***Save Gem***, mas antes de ir até ela, siga para o lado contrário para pegar um ***Small Medkit*** na pequena abertura da parede. Siga para o fim do corredor, pegando a ***Save Gem***, e logo após pegá-la, não esqueça de pegar mais um ***Large Medkit***. Pendure-se e, pendurado, coloque para a direita de Lara, para ficar acima da água do tanque e cair sem sofrer dano. Após a queda, suba para a superfície e vá para a porta com luzes amarelas, para voltar ao corredor. Acabe com outro guarda que vai aparecer e siga pelo corredor



Acionando apenas aquele switch, retorne novamente ao corredor e dele entre novamente na segunda entrada. Mergulhe no tanque e siga para a porta com luzes vermelhas, mergulhe no tanque e nade para o fundo, rumo à passagem aberta graças àquele switch. A passagem vai dar acesso a um corredor submerso, pegue ***Munição*** na primeira curva e prossiga até seu fim. No final, suba para a superfície, para recarregar o fôlego e afunde novamente. Neste local onde você está, siga para trás das colunas submersas, para pegar ***Munição*** e um ***Small Medkit***.

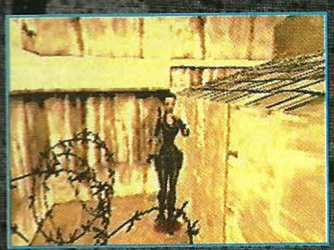


Procure uma entrada, não azulada, na parede e ao subir, saque a Shotgun para acabar com um assassino. Acabando com ele, pegue o ***Small Medkit*** no corpo dele e pegue também uma ***Save Gem*** no corredor ao lado. Vá para o fim do corredor e tome cuidado para não cair no arame farpado. Dê um pulo para a parede com grade e escale-a até o topo, para chegar mais uma vez até aquele guindaste do começo do jogo. Caminhe entre o arame farpado e fique na mesma posição da grade-plataforma no guindaste.



Dê um pulo seguido de agarrão até a plataforma e ao subir, vire-se para a direita. Do outro lado haverá uma parede cheia de arame farpado, tome distância, corra, pule e agarre-se na parede. Ao subir, caminhe para a parte baixa do teto, à direita de Lara, e suba caminhando (dando alguns pulos para poder subir as partes escorregadias). Saindo do meio do arame, siga para o outro lado do telhado onde você encontra mais... arame! Vá pelo canto do lado direito (de Lara) e perceba que há um espaço livre.





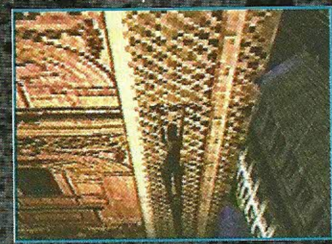
Fique de costas para esta parte livre e abaixe-se (**L2**). Mantenha **X** pressionado e desça por ele, fazendo isto você terá 100 % de chances de não cometer erros. Se quiser fique na diagonal e cair também é possível. Vá caminhando para o outro lado do caminhe de arame, para poder pegar ***Munição***. Faça o caminho de volta e suba novamente no telhado, dando um Save para garantir seu desempenho até agora.



Suba até a parte marrom claro do teto (a parte completamente plana) para poder subir na torre da catedral. Assim que subir, siga pelo corredor à sua frente e saque a Shotgun para acabar com dois assassinos que vão aparecer. Dando um fim neles, e ainda estando no mesmo corredor, puxe o bloco da coluna duas vezes. Suba em cima dele e em seguida no teto do lado direito (levando em conta que você deve estar de costas para o telhado pelo qual subiu).



Siga para um pequeno espaço no telhado, ao fundo, como mostra a foto; lá você pega um ***Large Medkit***. Antes de descer do telhado, caminhe até a borda e perceba que há mais um espaço no telhado à frente. Tome distância, corra e pule para lá para poder pegar o quarto ***Secret*** (***Cathedral Key*** que terá uma grande função futuramente). Faça o caminho de volta até o chão, para isso, fique o mais longe da telha e dê um pulo por cima dela. No chão, saia da torre e ande pela lateral, mas saia da torre pelo lado por onde entrou, para evitar passar de fase ainda sem adquirir o último ***Secret***.



Vá andando pela lateral da torre, de forma que a lua fique voltada para as costas de Lara. Caminhe na direção oposta ao guindaste (use-o como exemplo) e chegando até a curva para o lado direito, olhe nas laterais (perto da queda livre para a rua lá embaixo), até encontrar uma parte com grade na parede (foto). Desça por ela, cuidadosamente, pelas partes a seguir. Chegando até lá embaixo, abaixe-se e pegue o último ***Secret*** (Large Medkit). Faça a subida novamente e siga para o lado esquerdo, passando pelo espaço na grade e concluindo a fase. Na seqüência, Lara vai trocar tiros com um outro assassino que a aguardava (ele não estaria ali por acaso, estaria? Não, logicamente que não).



Após a troca de tiros, Lara acerta o cara, que solta a arma e fica quase que indefeso. Lara parte para ignorância quando o cara tenta pegar a arma novamente e uma pequena batalha corpo a corpo tem início. Obtendo domínio sobre o indivíduo, ela começa a fazer perguntas sobre o que ele quer e por estar atrás dela. O cara aparentemente fala que não sabe, mas duas armas miradas para a cabeça o fazem lembrar. Uma mulher o mandou para que Lara não chegasse a encontrá-la e obter um artefato muito importante. O cara tenta novamente medir rapidez com Lara, ambos mirando um para o outro, mas o infeliz se esquece que há um grande cino se movimentando atrás dele... Esse errinho acaba mandando o cara para bem longe, e Lara pode continuar sua missão. O prio ainda está por vir, e não é coisa fácil não!

Aldwych



Ao começar esta fase, Lara vai cair em cima de uma plataforma que a fará escorregar, deixe ela escorregar e cair na segunda plataforma abaixo. O escorregão a seguir vai diretamente na direção de uma entrada na parede. Não pule, apenas mantenha **X** pressionado para que Lara se agarre na borda da entrada. Lá você pode pegar ***Munição***, pegando-a, simplesmente caia.



Depois da queda livre, suba pela escadaria e antes de chegar ao final dela, vire para a direita, para localizar uma espécie de janela de madeira, ou algo do gênero. Saque as pistolas e atire contra a suposta janela, para poder ter acesso a uma ***Save Gem***. Pegando a mesma, suba pela grade na parede até chegar ao topo.



Lá em cima, siga em linha reta (assim que sair da subida de grades) para avistar uma entrada com um bloco listrado. Puxe-o uma vez e vasculhe a sala, você encontrará três itens que são ***Munições*** (2x) e uma caixa de ***Flare*** entre os espaços das barras de ferro no chão onde você pisa. Atravessando o local onde você está, saque as armas e acabe com um indivíduo armado com um porrete.



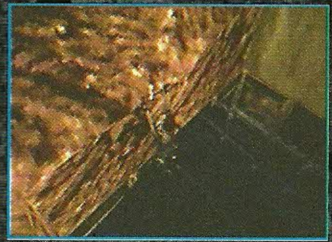
Procure um buraco no teto (se não percebeu ainda, você está em cima de um teto), perto do buraco e caia por ele. Você vai cair em cima de uma cabine de venda de passe de metrô. Circulando pelo chão, você pode avistar outro indivíduo, esqueça-o por enquanto. Dê um pulo normal para outra cabine a sua frente (esta cabine deve estar de frente para uma porta e uma sala com vidro). Em cima da nova cabine, dê um pulo parado para se agarrar no bloco que você puxou uma vez e poder escalar por ele. Lá em cima, desça com cuidado pelo outro lado, para poder entrar na sala que você viu. Dentro desta pegue um ***Large Medkit*** em cima do painel ao lado e a ***Maintenace Key*** no chão. Abra a porta e acabe com o cara de porrete, reviste o corpo para pegar um ***Small Medkit***.



Saindo da sala, fique parado e perceba que existem quatro cabines, ao lado esquerdo de Lara. Entre as duas primeiras existe uma descida de escada (mais adiante) e nas outras duas mais ao fundo, uma outra descida. Siga em linha reta e desça pela segunda descida (pela escada do lado direito), a escadaria vai terminar num grande buraco. Corra e pule para o outro lado (agarre-se para garantir, há um trecho do outro lado que é escorregadio), quando chegar perto dos trilhos do trem, caminhe para o lado direito de Lara. Esteja com as pistolas em mãos para acabar com um cachorro e um outro indivíduo de porrete que vai vir com tudo. Detonando eles, siga na direção do lado pelo qual eles vieram.



Use a chave na fechadura para que a porta seja aberta. Ao entrar, siga para o fundo da sala e acione o switch para que as luzes de todo o recinto sejam acesas. Pegue o ***Small Medkit*** e ***Munição***, sendo este último no primeiro espaço da parede. Saia da sala e siga em linha reta, agora que as luzes estão acesas, você poderá pegar a ***Old Penny*** (uma moeda). ***Obs.:*** não desça seguindo caminho pelos trilhos, se você insistir e tentar seguir pelos mesmos, o trem dará um fim trágico à Lara.



Volte até o buraco que separa a escada do local onde você está e desça por ele. Fique parado no trilho, de forma que o braço direito de Lara fique voltado na direção da escada.



Adiante você dos trilhos, você vai ter que dar uma corrida e entrar pela entrada do lado direito da parede, antes do trem acabar com Lara. Dê um Save antes de realizar esta loucura, então saia correndo (**R2**) e entre pelo buraco. Se safando do trem, o corredor a seguir vai dar numa sala vermelha. Saque as pistolas e acabe com dois caras que vão aparecer quando você subir. Acabando com eles, suba para a sala vermelha e siga para o lado esquerdo, para achar um ***Small Medkit*** abaixo de uma pilha de caixas.



Vire-se para a direita (fique perto do corredor) e suba pelas caixas. Acima das caixas, que por sua vez vão estar acima do corredor, siga para o lado direita e vá na direção de uma luz azulada, atrás da caixa para pegar uma ***Save Gem***.



Ao sair de trás da caixa, saque as armas e acabe com um cachorro que vai aparecer do nada aí em cima (a Eidos não pensou bem na aparição dos inimigos pelo jeito...). Livrando-se dele, caminhe em linha reta e vire para a esquerda, para avistar uma outra pilha de caixas do outro lado da sala. Fique na mesma direção que ela, corra, pule e agarre-se.



Subindo nela, à sua esquerda haverá outras caixas que vão dar acesso para continuar o resto da fase. Vire à esquerda mais uma vez, de forma a ficar de frente para as caixas de onde veio e olhe para cima. Perceba que há uma plataforma oculta, dê um pulo e pendure-se nela. Na parte de cima desta plataforma você encontra as ***Uzis***, mais um par de armas para seu arsenal. Pendure-se e caia novamente, suba outra vez em cima das caixas (que você usou para pegar as novas armas). Desta vez, corra, pule e agarre-se nas caixas do outro lado.



Subindo pela nova plataforma de caixas, siga para o fundo, para um espaço entre elas onde você aciona um switch. Ele vai disparar uma espécie de alarme, mas não se preocupe. Saia do espaço e vá para o lado de uma rampa. Caminhe até a ponta da plataforma e fique de costas, na diagonal, para a rampa. Dê um pulo para trás, para cair em cima da rampa, escorregue um pouco e pule novamente, agarrando-se em seguida na grade da parede à frente da rampa. Escale a parede até um pouco antes do fim da escalada e dê um pulo. Você vai cair numa outra plataforma acima, vire-se de costas e suba em cima da caixa. Saque as armas e acabe com um indivíduo que vai aparecer pelo lado esquerdo. Reviste o corpo para pegar um ***Small Medkit***, fique em cima da caixa por onde ele veio e olhe para a parede com grades pela qual você escalou a pouco.



Pule e agarre-se na grade do teto e vá pendurado por ela até seu fim que vai dar numa pequena descida com uma entrada do lado direito. Ao escorregar, suba pelo lado direito e vire-se para o outro lado. Note que há uma pequena abertura no alto da parede à frente. Dê um pulo e agarre-se nele, para poder pegar ***Munição***. Desça novamente, entre novamente pela entrada do lado direito e dê um Save para garantir.



A passagem vai dar acesso a uma grande descida super perigosa que requer grande atenção. Note que acima da descida, há uma gigantesca broca que vai descer para atingir Lara. Vire-se de costas e esteja com o braço esquerdo de Lara encostado na parede do lado esquerdo da tela. Hora da loucura! Dê um toque para ↓ e mantenha **X** pressionado, solte-se, agarre-se no vão mais abaixo e solte-se em seguida. Você vai cair em cima de uma plataforma que se quebra, dê um pulo de lado para a esquerda antes da plataforma se quebrar...



... para escorregar pela rampa. Então dê um pulo dela (quando estiver chegando na extremidade dela) e agarre-se no outro lado. Vá pendurado para o lado direito, até chegar um pouco antes da parede lateral e solte-se. Você vai cair em cima de uma outra plataforma que se quebra, assim que tocar nela, aperte ○, para rolar e ficar de frente para o outro lado. Assim que Lara escorregar pela inclinação abaixo, espere ela chegar na extremidade e então pule seguido de agarrão.



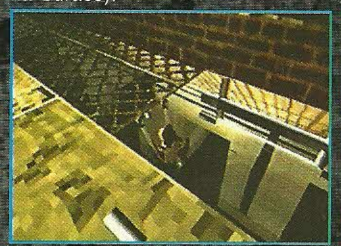
Fazendo tudo corretamente, você vai se agarrar num espaço acima de mais dois. Vá soltando e agarrando-se nos de baixo, quando Lara se agarrar numa plataforma espaçosa abaixo (foto), suba nela para pegar o primeiro ***Secret*** (um Save Gem e a MP5, usada pelos assassinos na fase anterior). Escorregue pela rampa ao lado e desça pelo corredor, para pegar um ***Large Medkit***, suba novamente e fique de costas para a descida do ***Secret***, suba por uma abertura a frente e depois de subir, fique de frente para a rampa, para localizar uma outra entrada acima.



Pule e pendure-se nela, subindo para em seguida entrar por uma outra entrada do lado direito (de Lara). A entrada vai dar num lugar com um buraco de água e um pequeno espaço atrás de uma parede com grades. Vá para a parte de trás da parede para pegar uma Save ***Gem***. Retorne e escale a parede até o topo, onde haverá fogo. Suba e quando Lara ficar em pé, mantenha **R1** pressionado e vá de lado para a direita, até encostar na parede. Assim que o fogo se apagar com um breve instante, dê um pulo para a parte alta adiante, fazendo com que as chamas se apaguem de vez.



Acenda um ***Flare*** para melhorar a luminosidade e vá subindo, você encontra um ***Small Medkit***, subindo na parte inclinada, caminhe até o outro lado, onde você avista uma grade na parede. Dê um Save para garantir, então fique de frente (meio na diagonal) para esta parede então pule e agarre-se. Escale a parede até o topo, para pegar outro ***Munição***. Pegando o item, desça novamente até depois da linha branca na parede (um braçada abaixo de diferença) e dê um pulo. Você vai cair num espaço na parede, onde aciona um switch para abrir uma passagem. Volte novamente para a parede e suba até o topo, quando estiver de pé, espere o fogo se apagar para então passar direto (não se preocupe, do outro lado não há buraco).



Ao cruzar a passagem, siga para a esquerda e saque as armas para acabar com um rato que vai aparecer. No espaço da parede ao fundo você encontra um ***Large Medkit***, pegue-o e volte por cima da grade neste mesmo lugar onde você está. Pendure-se e caia, siga mais uma vez para o buraco perto da escada por onde você desceu e caia novamente por ele.



Siga mais uma vez para a entrada da sala vermelha (lembra-se dela, não?). Suba mais uma vez pelas caixas, use a rampa mais uma vez para subir pela grade na parede em frente à ela. Suba até um pouco antes de chegar ao teto, dê um salto para cair em cima da plataforma e suba na caixa atrás de você (lembra-se do cara que você matou aí em cima?).



Ao subir na caixa, vire-se para direita de Lara, para localizar um alçapão aberto acima da caixa seguinte. Suba por lá e ao chegar na parte de cima, vire-se contra o buraco, para avistar um item no espaço de grade na parede. Dê um pulo até lá e agarre-se, mantenha **L2** pressionado e suba, pegue a ***Munição*** e desça, subindo pelo outro lado novamente.



Ao explorar o restante do recinto, saque as pistolas e detone um cara e um cachorro que rondam o local. Acabando com os dois, siga para a entrada e perceba que o chão, à direita da entrada (do lado de dentro) é falso. Pise nele e siga para o fundo do lado esquerdo para pegar ***Munição***. Volte e caia pelo buraco, puxe o bloco uma vez para que o alçapão do outro lado se abra. Suba e caia pelo buraco ao lado para chegar num corredor. Siga por ele (andando de quatro num trecho) e do outro lado, na parte de cima, haverá outro corredor.



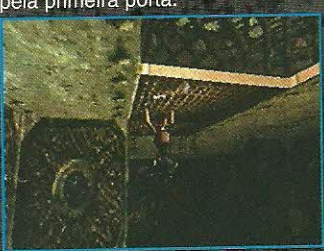
Subindo pelo lado esquerdo uma porta se abrirá e você terá acesso novamente à sala onde matou o cachorro e o cara. Siga pela direita para chegar até uma parede com dois switchs. Acionando-os, três portas se abrirão numa sala ao lado. Antes disso, suba pelo corredor do lado esquerdo de Lara (se você estiver de frente com estes switchs) e vá conhecer o lugar. Feito isso, retorne até os switchs e acione primeiro o do lado direito (se estiver de frente para ele), as portas duram alguns segundos abertas, saia em disparada (**R2**) pelo corredor ao lado.



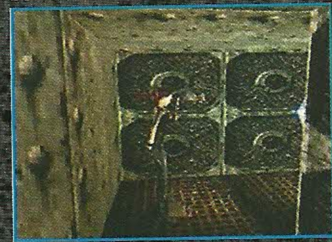
Chegando na sala onde as portas se abrem, passe pelo lado do buraco d'água e siga para a última porta do lado direito da tela, entrando por ela antes que se feche. Uma vez dentro desta saleta, acione um switch na parede do lado direito e depois escorregue pela rampa. Siga pelo corredor, para chegar até os dois switchs, e aproveite para pegar uma caixa de ***Flare*** no caminho. O fim do corredor vai dar diretamente nos dois switchs, acione novamente o do lado direito e saia correndo novamente para a sala das três portas, mas desta vez entre pela porta do meio.



Dentro desta saleta, suba por um alçapão aberto no teto do lado esquerdo (foto), ele dará acesso direto a um curto corredor. Acione o switch na parede do lado direito, um pouco adiante da entrada, para fazer um outro alçapão, da sala ao lado, se fechar e permitir sua passagem. Siga pelo corredor, pendure-se e no final dele, solte-se. Lara sofrerá um pequeno dano, e você voltará para o local dos dois switchs. Acione o da esquerda e siga para a sala com as três portas, entrando pela primeira porta.



Dentro desta nova sala, suba em cima da parte alta do lado esquerdo e pendure-se. Vá pendurado até o outro lado e ao chegar na frente da entrada, solte-se e agarre-se na borda.



A entrada conduz até um curtíssimo corredor, onde você pega ***Munição***, ***Save Gem*** e a primeira ***Solomon's Key***. Caia n'água e nade até uma abertura acima da água, ela vai dar acesso novamente até o corredor onde estão os dois switchs. ***Obs.:*** há uma outra saída, submersa, que o leva até o começo do game. Lá você enfrentará outro indivíduo, mas não é obrigatório ir agora.



Continuando... Estando mais uma vez no local dos dois switchs, siga para o lado direito, indo direto pelo corredor. Você vai voltar até onde matou o cara e o cachorro, caia pela entrada que dá acesso à sala vermelha e siga pela grade no teto, para chegar novamente até a sala da broca gigante. Suba em cima dela e vá para o canto esquerdo, adiante, para encontrar uma nova entrada acessível. Suba por ela para pegar a segunda ***Solomon's key***. Prossiga pelo corredor e pendure-se pelo buraco, caindo em seguida. Repita o mesmo esquema no buraco da grade no chão, para voltar mais uma vez até o buraco que separa a ligação da escada com o lugar onde está.



Cuidadosamente siga pela beira do buraco e fique de frente para a escada (foto), corra, pule e agarre-se. Subindo a escada, mais uma vez, você retorna até o ponto (quase), inicial do game.



Acabe com o indivíduo (caso não tenha tomado aquele caminho submerso na sala onde você pegou a chave) e em uma das cabines você compra o ***Ticket*** para poder continuar a fase. Lembre-se que há quatro cabines, mas apenas em uma delas você pode comprar o ***Ticket***. ***Nota:*** para facilitar a compra do ***Ticket***, procure a cabine que está com a janela escura.



Comprando o ***Ticket***, desça pela segunda escada que o levará a outro ponto do metrô cheio de aterros. Siga em linha reta, para localizar mais uma janela que pode ser quebrada na base do tiro, mas antes, saque as pistolas para acabar com um indivíduo que vai aparecer. Quebre a janela e entre por ela, na parte de baixo você encontra o segundo ***Secret*** (Munição). Suba novamente pela janela (dando pulos parados abaixo dela para poder agarrar-se e subir), entrando à direito do lado de fora. Chegando perto dos trilhos do trem, mate dois ratos antes de descer. ***Obs.:*** ignore a subida pela escadaria.



Dê um Save e siga pela direita dos trilhos, vá descendo até avistar um cara saindo de uma porta secreta e entrando numa outra adiante. Neste momento, saia correndo com tudo (**R2**) rumo à porta pela qual o indivíduo entrou, para não ser acertado pelo trem. Acabe com o indivíduo e acione o switch ao fundo do apertado local. Saia e vire à esquerda, rumo à entrada de onde o cara havia saído, para pegar uma ***Save Gem***. Pegando-a, saia e siga para uma outra porta depois da qual você acionou o switch.



Nesta terceira entrada, saia da água e acione outro switch ao fundo para abrir a porta. Esta porta vai dar acesso a um pequeno labirinto e nele você pode ficar meio louco de tanto fazer uma coisa acessar outra. Para facilitar, vamos apenas colocar as direções e localização de itens, OK? Então vamos nessa!

Abrindo a porta, siga pelo corredor em linha reta e no fim dele, entrando à esquerda, você encontra mais dois switchs. Acione apenas o primeiro e volte pelo corredor, entrando pela nova entrada ao lado direito de Lara (estando na direção da porta de entrada do labirinto). Haverá mais dois switchs, acione apenas o primeiro (ou o do lado direito da tela, caso esteja de frente para os dois). Siga até o segundo switchs neste mesmo local, mas não acione-o. Fique de costas para ele e siga em linha reta, o corredor vai finalizar num outro switch (à direita) que abrirá uma porta atrás de você. Feito isso, não entre pela passagem ainda, volte até os dois switchs que você viu a pouco e siga para uma nova entrada do lado esquerdo, para pegar um ***Small Medkit***.



Pegando o item e saindo deste micro corredor escuro, acione o switch da esquerda (estando de frente para os dois) e depois o da direita. Vá até o switch da esquerda (estando de frente para os dois) e fique de costas para ele. Siga em linha reta até o fim do corredor e acione o outro switch, no pequeno corredor do lado direito. A porta atrás de você vai se abrir e a passagem, seguindo pelo lado direito e acompanhando o corredor, estará aberta. Durante sua passagem pelo corredor rumo à saída, você pode pegar um ***Small Medkit*** e ***Munição***. ***Nota:*** os itens supracitados se encontram em entradas do lado direito de Lara (em micro corredores escuros).



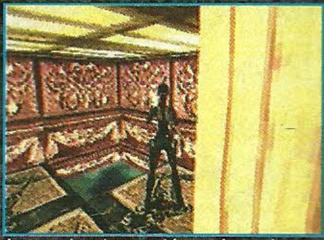
Seguindo o corredor, você vai encontrar alguns quadros na parede e no decorrer do caminho uma vela do lado direito. Este é o caminho certo para a saída, o corredor vai dar acesso a uma grande sala escura. Siga pelo lado direito de Lara e você avistará uma porta ao lado de uma cortina vermelha. Ao lado desta porta haverão duas fechaduras em colunas. Use as duas chaves para liberar uma porta selada com duas espadas. Siga pelo lado direito, mas antes de prosseguir entre pela entrada ao lado da segunda coluna (da segunda fechadura) para pegar uma ***Save Gem***. Pegando a mesma, siga em linha reta e antes de sair do cerco, olhe para o chão e perceba que ele é falso. Passe por cima dele e vá para o lado direito, para encontrar a porta que você acabou de abrir.



Passe correndo até o outro lado, o chão também é falso e vai cair. Pegue ***Masonic Mallet*** e caminhe (**R1**) até o buraco aberto. Chegue até a borda do buraco e dê um pulo seguido de agarrão para não se estrepar nas estacas abaixo. Quando sair pela entrada, saque as pistolas e acabe com um cachorro que vai pintar no pedaço. Acabando com ele, fique de costas para a porta da qual você acabou de sair e olhe para a direita.



Entre a coluna amarela e um quadro há uma cortina (foto). O chão perante a cortina é falso, mas embaixo dele não há estacas e você não morre se cair nele. Fique de frente para a cortina e saia correndo em linha reta, Lara vai atravessar a cortina e chegar num espaço onde se encontra a ***Ornate Star*** que serve para abrir uma porta. Pegando o item, saia de trás da cortina e vire à direita, seguindo caminho até a primeira fechadura onde você usou uma das chaves.



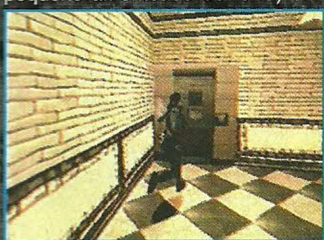
Antes de chegar lá você verá uma nova entrada ao lado de uma outra coluna amarela. Antes de cair no buraco com água, colete uma caixa de ***Flare*** e um ***Small Medkit***. Caia no buraco e nade pela escuridão do lado direito, que vai dar acesso a uma porta submersa que estará aberta. Suba para a superfície e dela para a parte seca. Suba a coluna ao lado e ela vai dar acesso até uma entrada, ignore-a e fique de costas para ela. À sua frente ficará a vista uma fenda grande na parede, tome distância corra e pule até lá, emendando um agarrão. Vá pendurado para a direita até esbarrar na grade. Suba pela fenda e vá para o outro lado da grade, descendo na parte seca e subindo pela coluna ao lado.



Em cima da coluna, olhe para uma pequena entrada na parede, pule e agarre-se na grade do teto. Siga até a entrada e quando estiver de frente para ela, solte-se e agarre-se nela. Passando pela pequena passagem, você acaba chegando num lugar bem apertado...



... com um bloqueio (foto). Saque as pistolas e acabe primeiro com dois ratos, do outro lado que vão atrás de você. Feito isso, use o ***Ticket*** para poder passar e continuar a fase. Do outro lado saque novamente as pistolas e acabe com mais um indivíduo que vai vir pelo lado esquerdo. Detonando o cara, reviste o corpo dele para pegar um ***Small Medkit***. Fogue pelo lado esquerdo dos bloqueios (por cima do pequeno amontoado de terra) e...



... chegue na porta que dá acesso à sala com uma fogueira (que você provavelmente viu ao chegar neste local). Fique de frente para a porta e use a ***Ornate Star*** para abri-la. Dê um pulo para trás e saque as armas para acabar com outro indivíduo que vai aparecer no pedaço. Acabando com ele, entre porta adentro e você acaba de ter acesso ao terceiro ***Secret*** (Save Gem). Para pegá-lo, suba pela entrada no teto e siga pelo corredor.



Passe pela pequena passagem e do outro lado, vá apenas descendo para pegar a ***Save Gem***. Do lado esquerdo haverá uma porta aberta, saia por ela e vire à esquerda. Caia na coluna abaixo e repita novamente o esquema para chegar até a pequena entrada na parede (usando a grade do teto).



Retornando até o local por onde você teve acesso ao ***Secret***, desta vez siga para a direita e desça a escada. No fim dela vire à esquerda e use a ***Masonic Mallet*** para abrir a porta. No fim deste pequeno corredor, você encontra um switch que abre um alçapão. Depois de acionar o switch, fique de costas para ele e dê três passos adiante. Agora dê um pulo parado e agarre-se numa pequena entrada oculta pela escuridão, nela você encontra o quarto ***Secret*** (Munição).



Desça e saia deste pequeno corredor, entrando pela abertura do lado esquerdo. Neste outro corredor, saque as pistolas e fique de frente para a passagem à direita. Acabe com o cara e pegue um ***Small Medkit*** no corpo dele. Não siga por esta passagem aberta, ela vai levá-lo até a primeira parte do metrô que foi explorada (lembra da sala vermelha?). Ignorando a passagem, siga pelo corredor e pule o buraco no caminho. Quando você estiver para descer o lance de escadas do lado esquerdo, saque as armas e acabe com um cachorro.



No fim da escada, haverá um vagão parado nos trilhos. Suba em cima dele e pegue uma caixa de ***Flare***. Desça do vagão e siga, com as armas na mão, para o fim do túnel.



Acabe com o cara, que vai vir em

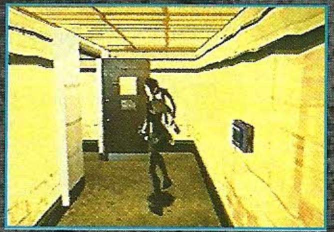
sua direção, e pegue uma ***Save Gem*** no segundo espaço na parede. Desça para os trilhos e siga rumo ao túnel, que estará bloqueado por um desabamento. Alguns morcegos vão sair voando, quando você se aproximar. Chegando até o barro que bloqueia a passagem, perceba uma descida nela. Fique de costas, abaixe-se e mantenha **X** pressionado enquanto coloca para ↓. Dentro do buraco você encontra ***Munição*** e um ***Large Medkit***. Saia do buraco e suba a escadaria novamente.



De volta ao corredor, caia pelo buraco no meio dele, chegue até a parte mais baixa do local e arraste-se para o outro lado. Olhe para a parte de cima da parede do lado direito, para ver uma entrada. Suba por ela, para chegar dentro de um vagão parado. Dentro dele, siga para o lado esquerdo e acione um switch para abrir o alçapão do lado esquerdo. Pendure-se e caia por ele,...



... para ter acesso a uma nova localidade. Rasteje pela pequena entrada e chegando no ambiente mais espaçoso, entre na primeira passagem do lado direito. Ela é inclinada, mas você não escorrega, caminhe até sua extremidade para pegar um ***Small Medkit***. Saia dela e siga para a direita, onde você vai avistar um cara sair correndo; siga-o! ***Obs.:*** evite cair pelo buraco no fim da entrada, pois este buraco finaliza a fase.



O indivíduo que saiu correndo é a chave para o quinto segredo desta fase. Ignore as outras entradas e vá atrás do cara. Chegando no corredor, saque as pistolas e detone dois indivíduos que virão na sua direção. Acabando com eles, vá até o fim do corredor por onde o cara correu. No fim deste corredor há uma entrada do lado direito, entre pela porta e pegue ***Munição***. Na mesma localidade, haverá dois switchs, um deles abre uma porta e o outro desce um alçapão.



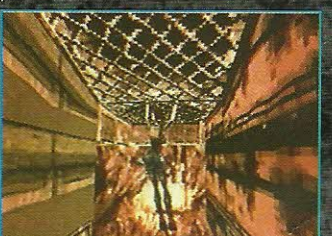
Acione os dois e faça o caminho de volta. Depois que você passar pela entrada onde pegou um ***Small Medkit***, siga para uma entrada do lado direito, onde se encontra o alçapão aberto a pouco. Suba pela passagem e mais uma vez você entra dentro do vagão. Vá para a esquerda e acione o switch do lado esquerdo. Desça pelo alçapão e siga caminho, rasteje para chegar até o bloco que vai permitir sua subida até o corredor. No corredor você deve estar lembrado da passagem onde você matou um cara e pegou um ***Small Medkit***, siga pela entrada para voltar até a primeira parte explorada do metrô. A passagem é uma passarela por cima do trilho do trem, que termina numa escadaria. Descendo a escada, vire à direita e siga até o buraco que dá acesso à sala vermelha.



Caia pelo buraco e siga para a sala vermelha. Chegando nela, suba pelas caixas até chegar na rampa. Dê um pulo de costas para a rampa, na diagonal, depois de escorregar um pouco, pule e agarre-se na grade da parede. Suba por ela até um pouco antes de chegar ao topo e dê um pulo para cair em cima da plataforma.



Caindo na plataforma, suba pelas caixas atrás de você e siga para a entrada no teto. Você vai voltar mais uma vez até este ponto mostrado na foto (onde você teve acesso ao corredor com os dois switchs e aquelas três portas que se fechavam depois de alguns segundos). Note que a porta, perto da entrada por onde você subiu, está aberta. Saque as pistolas e vá até o fim do corredor depois da porta. Atraia o indivíduo para fora e acabe com ele, pegando o ***Large Medkit*** no corpo do cara. Entre na sala novamente e colete o quinto ***Secret*** (Munições e a Rocket Launcher). Antes de sair, acione um switch neste corredor que abrirá novamente o alçapão para a saída.



Saia da sala e caia novamente pela entrada que dá acesso à sala vermelha. Mais uma vez nela, pendure-se pela grade no teto e siga para a localidade da broca gigante. Chegando lá, suba pela passagem onde você havia pego a segunda ***Solomon's Key***. Caia pela passagem no fim do corredor e no recinto seguinte, caia (e pendure-se) pela passagem na grade. Você está de volta à primeira parte explorada do metrô.



Após a queda, fique de costas para o buraco suba pela escadaria novamente, cruzando a passarela e caindo pelo buraco no meio do corredor. Depois de cair pelo buraco, rasteje novamente pela parte baixa, subindo mais uma vez pela entrada no teto, do lado direito. Novamente dentro do vagão, siga para a esquerda e acione o switch para abrir o alçapão ao lado. Caia por ele e rasteje pelo corredor, chegando novamente ao ponto onde você teve de seguir o cara. Entre pela primeira passagem do lado direito (onde pegou um ***Small Medkit***) e caia pelo buraco fim da passagem.



Depois da queda, Lara vai parar num local dominado por um cara com máscara (meio parecido com focinho de rato) que não gostou "muito" da presença dela. Os dois começam uma discussão e acabam entrando num acordo. O homem vai embora e deixa a mina sair por conta própria. Lara poderá contar com a ajuda dos capangas do homem, não sendo atacada, mas ela também não poderá atacar.

Lud's Gate

Dando uma boa visualizada na sala, vá para o caminho com um cara segurando uma tocha. Siga-o, mas não ataque ninguém, em hipótese alguma, para evitar problemas (eles também não dão itens). O indivíduo vai levá-lo até uma sala com água e duas entradas. Estas entradas vão dar no mesmo lugar, mas na da esquerda você faz algumas coisinhas extras. Siga pela da esquerda e quando cruzar o portão, ele se fechará. O caminho é uma descida escorregadia que vai levá-lo até uma sala onde o perigo vem de cima (teto de espinhos).



Antes de escorregar pela rampa, fique do lado direito dela e então desça. Chegando lá embaixo, siga para a direita (na diagonal) e suba pela entrada no alto da parede. Pode haver uma pequena perda de life, mas nada que abale. Ao subir pela entrada na parede, Lara escorregará para uma área escura. Do lado direito há um switch, acione-o para baixar um alçapão adiante. Antes de subir pelo alçapão, vire à esquerda e siga para a direita (quando estiver em cima da grande pedra). Indo para a direita, você encontrará um espaço no chão que...



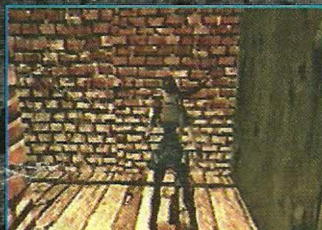
... permitirá uma queda segura a um local plano. Quando estiver no local plano, olhe para baixo, para ver que o chão está tomado por arame farpado. Pendure-se, solte-se e agarre-se na fenda abaixo. Se quiser, solte-se para cair num pequeno espaço entre o arame farpado e siga para a direita; ou siga pedurado pela fenda.



Do outro lado, suba novamente na fenda (se não estiver) e entre pelo espaço que há nela. Este espaço dá acesso até uma sala ao lado, onde você encontra o primeiro ***Secret*** (Large Medkit e caixa de Flare). Depois que pegar a caixa de ***Flare***, dê dois passos para trás e pule parado para se agarrar na saída logo acima. Suba por ela e depois suba pela parede do lado direito.



Feito isso, vire-se para a direita e olhe na diagonal para avistar uma outra entrada. Chegue na borda e fique na diagonal, em direção à entrada. Dê um pulo para lá e mantenha **X** pressionado para se agarrar, ao subir você escorregará para cima da grande pedra novamente.



Um pouco mais adiante, entre à direita e depois à esquerda, para subir pela coluna (do lado esquerdo de Lara). Da coluna, suba pela grade na parede e quando ultrapassar a altura do arame farpado, do lado esquerdo, dê um pulo da grade. Vire-se para o corredor e pegue um ***Large Medkit***, volte e suba novamente pela grade na parede. Durante a subida, preste atenção na coloração vermelha na parede que você escala, quando chegar até ela, fique a uma braçada abaixo da linha branca nesta parte vermelha (se quiser pode dar um Save, mas lembre-se de começar mantendo **X** pressionado caso morra).



Abaixo da linha branca, na coloração vermelha da parede, vá para esquerda até encostar na parede ao lado. Feito isso, dê um pulo e imediatamente aperte ○ e mantenha **X** pressionado para se agarrar na escada da parede. Suba até o topo da escada e quando chegar no limite, solte e aperte **X** rapidamente, apenas para Laara se pendurar, e quando ela fizer isso, coloque para ↑, para poder subir no espaço da parede e poder pegar o segundo ***Secret*** (Munição). Para descer, mantenha **X** pressionado e vá de costas. Desça a escada até chegar na inclinação abaixo, solte-se da escada e quando tocar na inclinação, pule e aperte ○ em seguida, para virar, emendando **X** para se agarrar à grade.



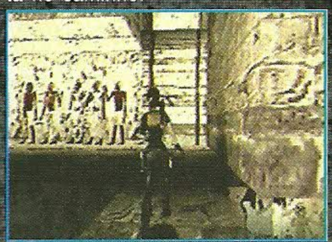
Suba até o topo da parede de grade, chegando na entrada lá em cima, dê mais um Save e desça a parede novamente. Desça até depois da segunda linha branca que você encontra na descida. Fique uma braçada abaixo dela e encoste na pare do lado esquerdo novamente. Na confiança, dê um pulo e não mova um centímetro ou aperte qualquer outro botão.



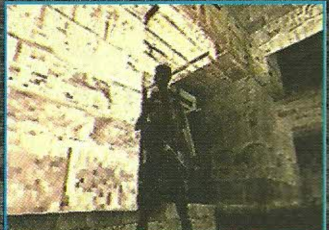
Fazendo tudo corretamente, você vai cair na parte plana, acima da rampa, permitindo pegar uma ***Save Gem*** e ***Munição*** atrás de você. Pegue os itens, caminhe até o começo da rampa, escorregue por ela e, quando estiver chegando ao final dela, pule não esquecendo de agarrar-se na parede novamente. Suba para a entrada acima da parede e siga por ela. Rasteje até o fim do caminho e do lado direito você poderá pegar ***Munição***.



Você não poderá descer para o corredor ao lado, então volte até metade do corredor arrastando-se e suba por uma entrada no meio dele (no teto). No intervalo entre o corredor de onde você veio com a sala ao lado, há um ***Small Medkit***, pegue-o e pendure-se no buraco. Ao descer para a sala ao lado, saque as armas e acabe com um guarda que está aí. Acabando com ele, você deve ter notado que que há um bloco ao lado. Empurre-o para o outro lado da parede e vá abrir a porta. Acabe com o outro guarda e siga pelo corredor, entrando à direita no caminho.



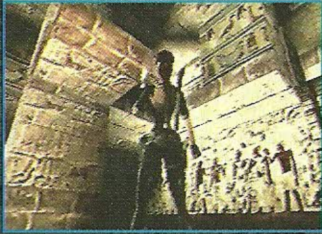
Você chega numa sala de "clima" egípcio. Caia nela e siga para a parte de trás das colunas que você avista, para pegar ***Munição***. Pegando-a, suba até a coluna mais alta e siga para a escada na parede. No meio da escada haverá uma porta, entre por ela para chegar até uma saleta com um bloco. Empurre o bloco para fechar a porta de entrada, suba em cima do bloco e use a entrada acima para descer pelo outro lado da sala.



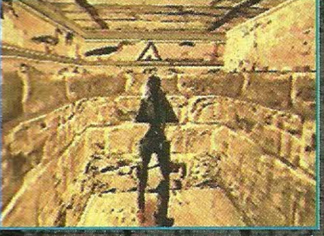
Concluindo esta parte, desça a escada novamente até a coluna alta que restou, a outra foi empurrada até a porta de entrada por onde você chegou nesta sala. Bem, ficando em cima da coluna alta restante, olhe na diagonal à esquerda para ver um teto de madeira parecido com a escada (foto). Dê um pulo até lá e agarre-se nele, andando pendurado para o lado esquerdo, para poder pegar uma ***Save Gem***. Para descer, pendure-se e solte-se para não sofrer dano. Siga para a coluna que se distanciou das demais e suba por ela. Em cima da coluna, pule e agarre-se na plataforma acima, que por sua vez o levará até uma entrada na parede. Suba por ela e, depois de rastejar e escorregar, desça pela entrada no fim dela.



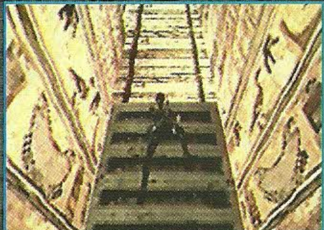
De volta ao corredor, siga para a sala onde você matou o guarda e deixe o bloco móvel entre as paredes laterais (no meio). Feito isso, saia novamente pelo corredor e entre mais uma vez na sala egípcia.



Suba na coluna que havia se deslocado, e dela olhe para a plataforma acima (foto). Suba por ela e aproxime-se da outra plataforma do lado direito, pule na diagonal para não esbarrar no teto e cair. Acione a chave no canto esquerdo para fechar a porta e completar a escada da parede. Vire de costas para a chave acionada e caminhe até a borda da plataforma. Dê um passo para trás e pule para frente. Pendure-se na plataforma para cair em cima da coluna abaixo.



Fique em cima da coluna rente à escada, e fique de costas para a escada. Olhe na diagonal para a esquerda, você vai avistar novamente o teto de madeira no qual você pode se agarrar (lembre-se da ***Save Gem*** que foi pega). Pule novamente até lá e vá pendurado para o lado direito, para chegar a uma localidade com mais uma chave. Acione-a para abrir a saída desta sala e pendure-se para poder cair sem sofrer dano (ao se pendurar, certifique-se de que esteja do lado esquerdo, junto à parede).



Ao cair, suba novamente as colunas e desta vez suba até o fim da

escada na parede. Chegando no alto da escada, vá para a esuerda e desça em segurança.



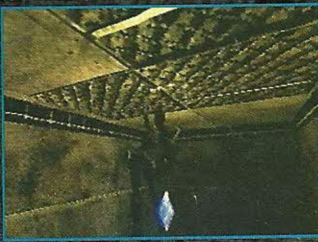
Ficando de costas para a escada, corra e pule até a plataforma adiante. Estando nela, siga pela passagem do lado esquerdo que dará acesso até um corredor. Vá para o lado esquerdo do corredor, para pegar duas caixas de ***Flare***. Depois vá para o outro lado, para chegar até uma rampa. Um Save é recomendado neste momento. Escorregue pela descida e chegando na ponta, dê um pulo seguido de agarrão. Conseguindo agarrar-se na plataforma, o caminho a seguir vai dar em outro escorregão.



Use um ***Flare*** e escorregue em seguida. Você vai cair em cima de uma plataforma falsa, assim que tocar nela, dê um pulo para frente e agarre-se (foto). Safando-se da morte certa, você chega numa entrada com dois sarcófagos. Entre eles, pegue a ***Embalming Fluid*** e entre pela pequena entrada na parede. Na passagem há ***Munição*** e o caminho vai dar numa sala com um guarda. Acabe com ele e, na frente da entrada por onde você veio, há outra passagem. Rasteje por ela e acabe com outro guarda na sala a seguir.



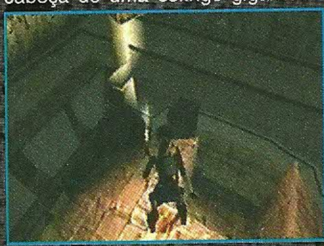
Livrando-se do guarda, acione o switch na parede para abrir a porta ao lado e poder pegar ***Munição*** no corredor. Pegando a munição, siga para o lado direito do switch, para ter acesso a uma entrada no chão.



Estando nela, olhe para o outro lado para avistar uma ***Save Gem***. Dê um pulo e agarre-se no engradado do teto, indo pendurado até o outro lado tomando todo cuidado para não cometer erros. ***Obs.:*** ao pendurar-se na grade, vá apenas na direção onde há grades, caso você direcione Lara para um lado que não há grade, ela cairá automaticamente e isso é morte certa.



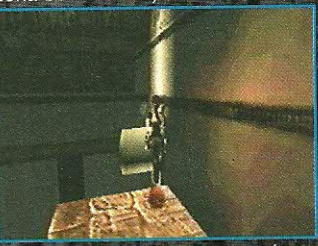
Indo pendurado até a ***Save Gem*** do outro lado, fique na direção e siga direto para cair em cima da plataforma. Pegando o mencionado item, olhe para o local de onde você veio e ande de lado para a esquerda até encostar na parede. Dê um Save para garantir, então dê um pulo para frente e agarre-se na grade novamente. Quando estiver pendurado, passe as duas linhas brancas e fique entre a terceira e a segunda. Solte para cair em cima da cabeça de uma esfinge gigante.



Para baixo todo santo ajuda, mas fazer isso sem morrer é meio difícil. Estando em cima da cabeça da esfinge, fique de costas para a direção na qual a estátua está olhando (apenas modo de dizer). Feito isso, caminhe em linha reta até Lara parar. Quando a mina parar de andar, ande lateralmente para a esquerda até Lara parar novamente. Dê uma olhada para baixo e você avista uma coluna, e ao lado da mesma, uma plataforma. Posicione Lara de forma que ela fique na mesma direção da plataforma ao lado da coluna (ou no caso, deixe Lara de frente para a ponta do teto baixo adiante). Solte todos os botões e dê um toque para ↓. Fazendo todos os cálculos, e estando com o life cheio, dê um pulo para frente dando leves toques para a esquerda.



Se conseguir fazer tudo corretamente, você vai cair num espaço onde se pega um ***Small Medkit***. Pegue-o e fique na direção da plataforma adiante (se quiser dar mais um Save, seria bem melhor).



Estando de frente para a coluna, chegue até a borda e dê um pulo, agarrando-se na coluna em seguida (se bem que há uma possibilidade de Lara cair em pé). Tendo sucesso no pulo, suba na coluna e caminhe até a borda, em direção à plataforma ao lado. Ficando na mesma direção que a plataforma, tome distância, corra, pule e agarre-se. Ao subir você vai escorregar, dê um pulo em seguida.



Estando em segurança caminhe para a esquerda, onde você pega ***Munição*** e o terceiro ***Secret*** (Munição e uma Save Gem). Faça o caminho de volta até a plataforma, mas pare bem antes de chegar até ela e olhe para a cabeça esfinge.



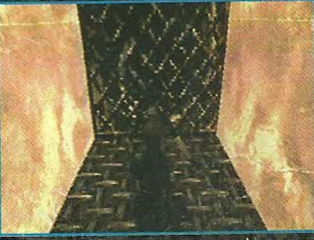
Olhando para a cabeça da esfinge, localize uma pequena diferença na pata dela (abaixo da cabeça, como mostra a foto). Estando na direção exata, tome distância, corra e pule até lá. Se tudo foi feito corretamente, Lara cairá e não sofrerá dano algum.



Pule para o espaço abaixo da cabeça e siga por ele até a parte de trás, mas não caia. Siga até o outro lado da cabeça e desça em segurança pela pata da esfinge, que tem um espaço plano que permite sua descida sem sofrer dano. Descendo pela pata da esfinge, e estando de costas para a mesma, vá para o lado direito (de Lara), para encontrar um guarda que pode estar rondando o local. Caso não o encontre, siga para o outro lado da estátua, onde você encontra uma entrada .



Ignore a entrada e vá até o fim do caminho ao lado da esfinge para encontrar ***Munição***. Pegando-o, saque as armas e siga para a entrada. Você pode encontrar um ou os dois guardas, matando-os pegue um ***Small Medkit*** em um dos corpos e suba a escada de entrada. Chegando no fim da escada, olhe para cima e você vai ver uma plataforma acima. Posicione-se abaixo dela, pule parado e agarre-se. Ao subir, fique de frente para a escadaria por onde você subiu (depois de matar os guardas), acenda um ***Flare*** para avistar uma entrada pequenina na parede adiante (no clarão azul).



Pule até lá, agarre-se, suba e ao fundo você encontra o quarto ***Secret*** (Munição e um Large Medkit). Volte de costas pela entrada e pendure-se, soltando em seguida. Suba mais uma vez na plataforma acima e puxe o bloco do lado esquerdo. Fique de costas para a escadaria por onde subiu e pendure-se na plataforma, indo para o lado esquerdo e suba pelo bloco. Acima dele, a parede é engradada e do lado direito há uma entrada. Siga para ela e acima da entrada há um corredor.



No fim dele, desça pelo buraco e empurre o bloco até ele não se mover mais. Então vire-se, puxe o outro bloco ao fundo duas vezes. Pendure-se novamente na plataforma, suba pelo bloco até a entrada acima e siga pelo corredor. Descendo mais uma vez pelo buraco, sendo que agora o bloco não está mais no seu caminho, você voltará para o ponto de partida do game (a sala com água). Suba pelo corredor rumo à sala onde você começou e vire à direita quando chegar nela. Na parede do lado direito há um espaço azulado na parede.



Siga até o espaço e pare rente a ele. Abra o menu e coloque para cima, escolha o item ***Embalming Fluid*** e use-o. Lara vai colocar o item no espaço e uma porta, do outro lado da sala, vai se abrir. Atrás da porta há uma grande queda que termina dentro d'água. Antes de cair, dê um Save, pois agora os problemas vão ser bem piores.



Ao cair no buraco, tome fôlego e afunde para pegar o Jet submarino que estará parado no fundo. Os comandos sobre ele são:

□ = nadar para frente (ligar o Jet)
X = atirar arpão (pegar o Jet)
○ = soltar o Jet

Ao pegar o Jet, saia pela passagem e a correnteza o jogará para uma área mais espaçosa. Você vai precisar de oxigênio para vasculhar o local, então, depois que a correnteza o empurrar, siga para uma entrada do lado direito (com um desenho acima). Solte o Jet e entre no buraco para tomar oxigênio numa abertura no teto.



Depois de tomar fôlego, saia do buraco, pegue o Jet e espere um crocodilo aparecer. Dê alguns tiros nele e ao exterminá-lo, volte para tomar oxigênio. Ao sair novamente, Deixe o Jet parado e vá nadando para uma entrada do lado direito do buraco onde você toma oxigênio. Dentro dela você pega ***Munição***, retorne até o buraco e tome oxigênio novamente.



Há mais dois buracos a serem vasculhados, sempre volte para tomar oxigênio depois de visitar uma sala. Continuando... Depois de tomar oxigênio, saia em linha reta do buraco para entrar diretamente num outro mais adiante. Na entrada dele você coleta ***Munições*** e ao fundo, uma ***Save Gem***. Vá tomar oxigênio e saia em linha reta do buraco novamente, desta vez indo para a direita. Entre pelo buraco, colete mais ***Munições*** na entrada e um ***Large Medkit*** ao fundo. Retorne para tomar mais oxigênio e ao sair da sala outra vez, pegue o Jet e vá pelo lado direito (depois do buraco ao lado) para encontrar mais ***Munições*** em cima de uma pedra. Um outro crocodilo vai aparecer, mate-o se quiser ou siga para a esquerda, ao fundo, para ser puxado pela correnteza.



Nade para a superfície e solte-se do Jet. Suba em cima da parte seca e pegue mais ***Munição***, em seguida caia na água ao lado e nade pelo corredor até o fim. Você avistará uma ***Save Gem***, mas não é possível pegá-la ainda. Vire à direita e acione uma alavanca para abrir uma nova localidade. Suba para a superfície, tome oxigênio e afunde.



Quando você for voltar pelo corredor, olhe para cima, para localizar uma nova entrada. Suba por ela e, saindo da água, suba pelo lado direito, para localizar um novo switch. ***Obs.:*** não faça barulho (não atire enquanto estiver nesta sala), isso pode atrair a atenção do guarda e do mergulhador, estragando a coleta do último ***Secret***.



Caia n'água novamente e nade para onde você deixou o Jet. Ao invés de chegar até lá, entre por uma nova abertura na parede, do lado esquerdo. Não suba para a superfície quando chegar ao outro lado, alguém pode ver e isso não pode acontecer no momento. Nade em linha reta, meio na diagonal para a direita. Quando você virar à direita e nadar um pouco adiante, você ficará acima de um fundo de madeira (abaixo d'água). Suba para a superfície e tome oxigênio. Ao afundar novamente, perceba que há duas aberturas na parede, uma pequena e alta, e outra mais baixa (entre uma parede e outra). Entre na mais alta, para pegar o quinto ***Secret*** (Munição). Saia do buraco e tome mais oxigênio; afunde novamente e entre pelo outro buraco mais ao lado. Lá você aciona uma alavanca que abrirá um alçapão. Baixando a alavanca, saia do buraco (tome mais oxigênio se quiser) e nade de volta...



... para o corredor que o conduziu até esta área. Ao invés de entrar por ele, vire à direita e siga pelo corredor aquático. No fim dele suba pela parede do lado direito e, cuidadosamente, suba para a parte seca. Você poderá avistar o mergulhador pelas costas (foto). Siga pelo lado direito e caia no buraco d'água, onde você pega uma ***Save Gem***. Saindo do outro lado...



... suba na parte seca e mantenha-se abaixado. Arraste-se para o lado esquerdo e só levante quando Lara estiver atrás da pilha de caixas, para evitar ser vista pelo guarda e pelo mergulhador (isso tá mais pra Metal Gear).



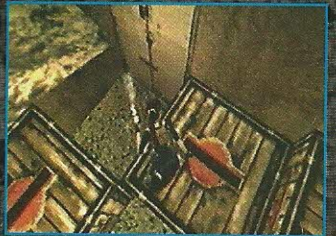
Certificando-se de que não foi visto em momento algum (o mergulhador não pode ter saído de seu posto), levante-se, quando estiver em segurança, e olhe para frente. Você deve avistar uma fenda na parede. Suba pelo bloco ao lado e dele suba pela coluna ao lado. Abaixe-se e entre pela fenda, desça num buraco escondido na fenda para pegar um ***Small Medkit***. Suba pelo mesmo lado que desceu e volte novamente ao caminho. Seguindo pelo lado direito, suba pelo lado esquerdo e caminhe até o fim do caminho. Olhe para a parede do lado direito,...



... e avistar uma nova entrada (foto). Entre por ela e desça do outro lado para pegar uma ***Save Gem*** e uma caixa de ***Flare***. Saia pelo buraco e corra em linha reta. Ignore o guarda que vai aparecer, ele vai dar o alerta para os outros. O mergulhador não pode chegar a seu destino, ou o último ***Secret*** já era (e você terá de começar do último Save). O caminho vai finalizar numa queda para dentro d'água. Corra de forma que o braço direito de Lara esteja quase encostado na parede do mesmo lado. Dê um mergulho para dentro d'água e afunde rápido, para atrair o mergulhador. Quando ele estiver atrás de você, suba para a superfície e nade pelo corredor, para direita.



Chegando no fim do corredor submerso, afunde e nade por baixo d'água. Fazendo tudo corretamente, você chega até o sexto ***Secret*** (Jet, muita Munição, um Large Medkit e uma Save Gem). Pegue o Jet e acabe com o mergulhador, então pegue as todos os itens e suba para a superfície. Saia da água e acabe com o guarda em terra seca, para pegar a ***Boiler Room Key***. Matando o guarda, vamos fazer uma geral pelo local.

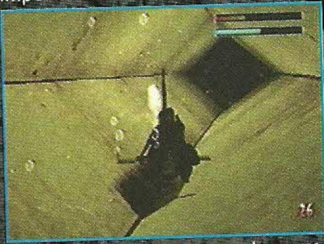


Ficando de costas para o corredor de água, ande para a pilha de caixas do lado direito (perto das pedras), para pegar alguns itens (foto). Lembra-se de onde o mergulhador estava parado? Suba até lá e pegue mais ***Munição***, no outro corredor ao lado (de onde o mergulhador estava) há mais ***Munição***. Pegando estes itens, corra e pule para o outro lado (por onde você subiu depois de pegar o quinto ***Secret*** e acionar uma alavanca). Suba mais uma vez pela fenda na parede (aquela onde você pegou um ***Small Medkit***), mas ao invés de ir para a

fenda, olhe para a parede do outro lado. Corra, pule e agarre-se na plataforma acima, no fim do caminho você encontra mais ***Munição***.



Depois desça e olhe para as colunas do outro lado, no chão de pedra (foto). Corra e pule até lá, então suba pelo lado direito e pegue um ***Large Medkit*** num buraco. Pegando estes itens, volte até o corredor submerso e pegue o Jet. Siga para o começo do corredor (onde você mergulhou para encontrar o mergulhador) e afunde por uma passagem. ***Obs.:*** encontrar o sexto ***Secret*** é praticamente obrigatório, você usará o Jet para demarcar um local importante.



Durante sua passagem pelo corredor, você pode encontrar mais um mergulhador. Acabe com ele rápido e continue até o fim do corredor, onde você chega numa área cheia de entradas iguais (para complicar). Antes de entrar na área espaçosa, mate um crocodilo, feito isso, nade para o primeiro buraco (da esquerda para a direita),...



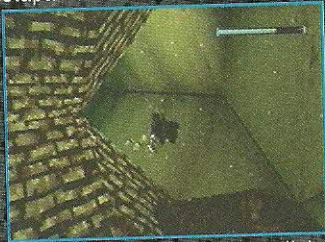
... da parede do lado direito de Lara, na parte de cima. Ficou meio complicado, mas ela é a única passagem na qual você recarregará seu oxigênio. Encontrando a entrada certa, fique de frente para ela e deixe o Jet com a luz voltada para a entrada para que você possa identificá-la sem se atrapalhar e perder tempo.



Marcando a entrada onde você pode tomar um ar, vamos fazer uma coleta de itens. Nade em direção à primeira entrada (da parte de baixo), sendo ela a primeira da esquerda para a direita (ela estará do lado do corredor por onde você veio). Lá você encontra uma ***Save Gem***; volte até o buraco e recarregue seu oxigênio. Saia do buraco novamente e nade para o buraco do lado esquerdo, mas afunde e entre no que está abaixo dele para pegar um ***Large Medkit***.



Recarregue seu oxigênio e nade para a esquerda. Você vai ficar de frente para uma entrada, entre pela que está abaixo dela e baixe uma alavanca do lado direito (na parede de metal). Vá recarregar seu oxigênio e prepare-se para a próxima etapa.



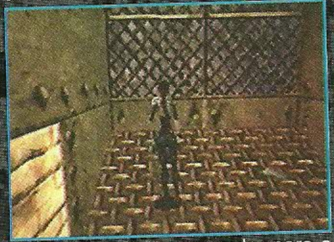
Saindo do buraco, nade em linha reta até ficar de frente para uma entrada avermelhada. Pare e nade para a esquerda, para uma entrada de cor esverdeada e siga para a esquerda (dentro dela). Chegando no fim do caminho, afunde por uma entrada e continue à esquerda. Entre pela passagem aberta, pegue um ***Small Medkit*** e vá baixar a alavanca para abrir uma nova passagem. Nade de volta para tomar oxigênio antes de morrer. ***Obs.:*** caso esteja chegando na entrada onde você recarrega seu oxigênio e seu life está diminuindo (pela falta de ar), use um ou dois ***Small Medkit*** para se manter até chegar.



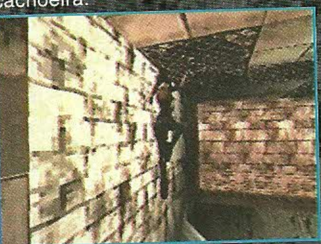
Depois de recarregar seu fôlego, nade em linha reta para a entrada de cor avermelhada, rente à entrada de onde você saiu. Nade para esquerda, até chegar na passagem. Nade para a esquerda, depois de cruzar a porta, e baixe a alavanca para que uma outra passagem seja aberta. Dois mergulhadores virão atrás de você, ignore-os e nade diretamente para o buraco onde você recarrega seu oxigênio. Depois de recarregar-se, pegue o Jet e acabe com o mergulhadores (não saia da frente do buraco onde você recarrega o fôlego). Acabando com os dois, esteja de costas para o buraco onde você recarrega seu oxigênio, e entre pela passagem do lado direito. Neste novo caminho, siga pelo lado direito e entre por uma abertura no chão, subindo para a superfície do outro lado.



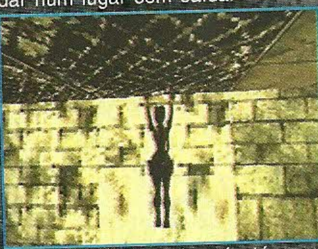
Conseguindo chegar até a superfície (admitimos que a explicação lá nas entradas ficou um pouco confusa), nade para o lado oposto ao da cachoeira e suba na parte seca que dá acesso visual a algumas tochas (foto). Caia na água abaixo desta fotos e nade até co fim do corredor, pegando ***Munição***. Nade de volta e baixe a alavanca para apagar o fogo. Suba para a parte de cima, corra e pule para as plataformas onde os fogos estavam acesos.



Quando você correr e pular para a segunda plataforma, dê um pulo para subir pelo lado esquerdo dela, podendo pegar um ***Large Medkit*** e ***Munição***. Desça até a plataforma e pule para a passagem a seguir. Entre pela passagem à sua frente e siga pelo corredor, onde haverá três pistões em atividade. Passe cuidadosamente por eles e subindo pela entrada no fim do caminho, você estará na parte de cima da cachoeira.



Fique encostado na parede ao fundo e vire-se para a direita, olhando para o outro lado do local. Olhe para o teto e fique na direção das grades no teto. Tome distância, corra, pule e agarre-se nelas. Siga até o outro lado, indo pelo caminho de grades no teto. Chegando no fim do caminho, solte-se para cair em um corredor, olhe para trás e para baixo, para avistar dois itens. Caia e pegue uma caixa de ***Flare*** e ***Munição***. Suba na passagem do corredor acima e dela pendure-se na grade do teto. ***Obs.:*** o corredor vai dar num lugar sem saída.



Pendurado na grade, vá até a cachoeira e repare que há uma abertura atrás nela. Fique de frente para esta abertura, solte-se e agarre-se nela. Lá dentro, use a chave na fechadura ao lado, para abrir uma porta no corredor adiante. Pegue a ***Save Gem*** e acione o switch na parede, para abrir uma passagem lá nas cavernas. Feito isso, saia da cachoeira e pegue o Jet, afundando em seguida. Chegando ao fundo da descida, acabe com um crocodilo que vai aparecer, feito isso suba e recarregue seu oxigênio (um Save é aconselhado). Afunde novamente e ao sair da entrada para a área espaçosa (onde estão as muitas cavernas), nade em linha reta até a caverna avermelhada adiante. Siga caminho pelo lado esquerdo e suba para a superfície. ***Obs.:*** o lugar onde você recarregava oxigênio não serve mais, ele está cheio de água.



Chegando na superfície, deixe o Jet e suba na parte seca onde há um ***Large Medkit***. Siga para o outro lado, onde duas peças gigantes balançam sem parar. Um outro Save é aconselhado, pois um mínimo erro pode ser fatal.



Fique de frente para as peças e encoste-se na parede do lado esquerdo (foto). Chegue até beirada da plataforma, dê um passo para trás e um pulo normal adiante. Mantenha-se sempre à esquerda da peça, para evitar ser acertado ou derrubado na água abaixo (onde não há saída). Vá pulando para as plataformas a seguir, sempre pelo lado esquerdo e não esquecendo de agarrar-se. Quando pular da última plataforma para a entrada a seguir, saque as pistolas e acabe com um guarda que vai aparecer mais ao fundo. O fim do caminho vai dar num lugar sem saída também, se cair é

morte.



Volte até o começo deste corredor e olhe para cima, para localizar uma entrada. Vá subindo os obstáculos até chegar numa outra entrada, chegue até a beira, tome distância, corra, pule e...



... agarre-se na fenda do outro lado. Solte-se e agarre-se na pequena entrada abaixo. Siga por ela até chegar no fim do caminho, onde você terá de repetir o mesmo esquema para uma outra entrada. Entrando por ela, desça de costas no fim da subida e suba pela rampa ao lado. Arraste-se pela entrada a seguir e fim de fase.



Lara vai chegar um escritório, onde encontra Sophia, a pessoa responsável pelos assassinos na sua chegada em Londres. Sophia tem em seu poder o segundo artefato, que ela usa num cetro. Lara fala do perigo do artefato, mas Sophia conhece muito os riscos. Ela é como aquele cara do acampamento, gananciosa demais para se livrar do objeto que lhe dá poder (também podendo destruí-la). Assim que Lara vai pegar o cetro, Sophia o pega e tenta escapar, como a aventureira já está com a paciência a flor da pele, Lara usará seu método para adquirir o artefato a qualquer custo; na bala!

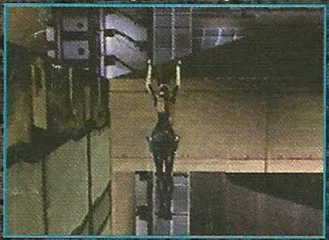
The City



Não há nada de bom para se fazer na sala, então siga Sophia. Saia correndo e suba pela rampa. Suba na coluna no fim da rampa e quando estiver em cima dela, dê três (de lado) passo para a esquerda e vire para o outro lado.



Tome distância, corra, pule e agarre-se na coluna do outro lado. Há uma grade na qual você pode ir pendurado até o outro lado, mas como você deve ter percebido, Sophia usa o cetro e manda projéteis contra você. ***Obs.:*** os prejéteis não tiram muita energia quando Sophia os manda constantemente, mas em certos momentos ela vai manifestar a força máxima do artefato e jogar em você, causando um dano monstruoso se o projétil acerta em cheio. Se quiser, esconda-se atrás de paredes ou colunas até o momento em que ela for carregar, para então fugir e avançar a fase.



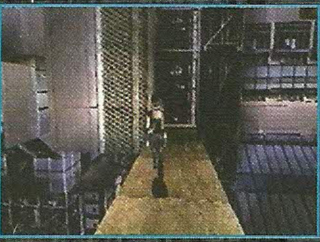
Suba no pequeno volume ao lado e dele para a plataforma acima. Se você fazer o caminho bem rápido, Sophia não ficará atacando, mas sim tentando manter distância. Antes que esqueçamos, não tente atirar em Sophia, ela não é atingida graças a uma espécie de campo de força.



Ao subir na plataforma acima, vire-se para a esquerda e passe pelos blocos. Fique de frente para o outro prédio que Sophia está subindo, então dê um toque para ↓ e pendure-se. Pendurado, vá para o lado esquerdo, então solte-se e agarre-se na entrada abaixo. Entrando por ela você encontra o único ***Secret*** da fase (Munição e um Large Medkit). Pegando os dois itens, saia pelo buraco e desça. Repita todo o esquema de subida até a última plataforma que você subiu.



Subindo por ela, siga pela ponte, para o lado direito, onde você encontra um ***Small e Medkit*** no caminho. Ignore-o e vá acionar o switch na parede.



Ele abrirá o alçapão acima do bloco por onde você desceu para pegar o ***Secret***, suba por lá. Subindo as plataformas na seqüência, você chega numa outra ponte que dá acesso até uma parede com grade; ignore outro ***Small Medkit*** no caminho. Dê um Save e fique na diagonal direta com a grade. Dê um pulo até ela e agarre-se, escalando-a em seguida.



Seja rápido no pulo para a grade e na escalada, isso fará Sophia parar de concentrar energia e escalar do outro lado. Chegando no alto da parede, entre rapidamente pelo estreito espaço, ignorando mais um ***Small Medkit*** do lado esquerdo.



Chegando ao outro lado, vire-se para o buraco pelo qual acabou de passar e suba na plataforma acima dele. Siga em linha reta até a beira da plataforma adiante, tome distância, corra, pule e agarre-se na outra plataforma adiante.



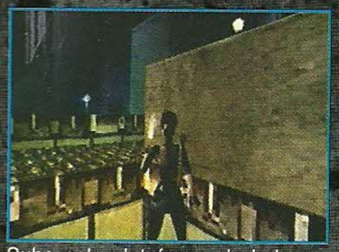
Chegando ao outro lado, siga rapidamente para trás da caixa de força (foto) para se proteger dos projéteis de Sophia. Saque as pistolas e atire na caixa de força. Feito isso, a plataforma onde Sophia está servirá de condutor elétrico e a pobre mulher vai morrer eletrocutada com uma carga poderosa. Agora que Sophia morreu, basta pegar o segundo artefato e concluir a fase, você pensa. Errado, se Lara caminhar pela plataforma de metal, onde Sophia estava, a morte é instantânea para você também!



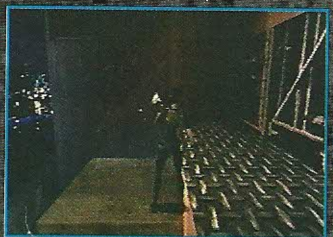
Lembre-se que você deixou três itens para trás, volte para pegá-los antes de concluir a fase (aproveite para dar um Save de garantia). Tome distância na plataforma, corra, pule e agarre-se. Há uma pequena possibilidade de Lara não subir na plataforma outra vez (ela se segura numa parte não própria da plataforma), caso ocorra isso, solte-se e agarre-se na parede de grade abaixo. Pegue o ***Small Medkit*** ao lado do buraco, desça e pegue o...



... outro ***Small Medkit*** em cima da ponte. Siga até o fim da ponte para pegar um ***Large Medkit*** na beira da plataforma. Desça e vá pegar o outro ***Small Medkit*** que ficou lá embaixo, para então poder subir novamente. Escale a parede de grade e passe pelo buraco até o outro lado. Suba na plataforma acima do buraco e vire-se para o lado direito, para o prédio onde Sophia estava agindo. Chegue até a borda da plataforma e dê um pulo até lá.



Suba pela plataforma do lado esquerdo, mão não ouse ir até onde está o artefato, ou melhor, não pise na parte de metal. Suba pelo lado direito, quando estiver próximo do local onde Sophia explodiu.



Passe por cima do bloco de pedra e vá para o outro lado dele. Lá você aciona um switch que fará a corrente elétrica parar, permitindo que você suba na plataforma de metal e...



... pegue o artefato ***The Eye of Isis***. Uma boa parte do game já foi concluída, sendo que algumas fases de Londres (como a anterior) ficaram um pouco mal explicadas, mas nada que um observador possa fazer olhando nossa explicação, certo? Quando o globo terrestre aparecer, escolha Nevada como próximo ponto turístico da aventura.



Nevada Desert



Descendo de uma ladeira, Lara começa no meio do deserto rodeada de perigos. Saque as armas e vá para frente, do alto dois urubus vão aparecer para atacar. Derrube-os e siga em linha reta (pelo lado direito, para evitar a areia movediça). Mate uma cobra atrás da moita e siga para as outras...



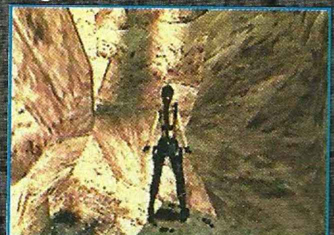
... moitinhas do lado direito para pegar ***Munição***, não esqueça de matar a cobra antes. Siga na direção da poça d'água e entre pela caverna. Durante a caminhada na caverna você encontra um bloco móvel do lado esquerdo, empurre-o para pegar ***Munição***. Suba na parte alta e escorregue pela rampa, dando um pulo e agarrando-se do outro lado. Olhe para baixo, para ver arame farpado. Do lado esquerdo não há arame farpado, pendure-se no sustendo onde você se encontra e solte-se do lado direito de Lara (quando estiver pendurado).



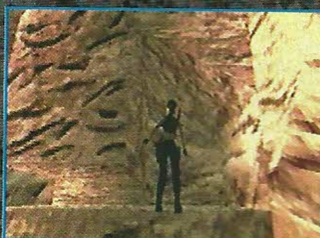
Saque as armas e acabe com duas cobras, para poder pegar o primeiro ***Secret*** (Save Gem, Flare e Small Medkit). Vá para o espaço do outro lado, mate a cobra e empurre o bloco para abrir caminho. Suba as estruturas e vá pulando até chegar no fim da caverna.



Estando do lado de fora, vire à direita e siga pelo lado de um cubo de metal gigantesco. Corra e pule para um caminho do outro lado (prepare-se para as surpresinhas cruzando o céu). Siga pelo caminho com cuidado, saque as armas e acabe com uma cobra escondida atrás da moita. Olhe para o outro lado, corra e pule para o outro caminho. Chegando no final dele, siga em linha reta para cair num outro caminho abaixo, que o leva até o ***Large Medkit***.



Depois de pegar o item, suba no caminho ao lado e olhe para a estrutura ligada com o cubo gigante de metal. Dê um Save e posicione-se de forma a ficar no meio da estrutura; então dê um passo para a esquerda. Corra, pule e agarre-se nela, subindo e indo pelo caminho. Mate a cobra e caia pelo buraco. Nadando para fora do local, você chega até um rio com duas cachoeiras. Evite cair na água ainda e vire à direita, para localizar pequenos espaços (caso caia, fique de frente para as cachoeiras e suba pelo chão baixo do lado esquerdo, um pouco distante da cachoeira). Corra e dê um pulo até lá, para chegar na próxima, caminhe até a borda e dê um pulo seguido de agarrão. Saque as armas e derrube um urubu que vira para o ataque. ***Obs.:*** não deixe que ele se aproxime.



Abatendo a ave, corra e pule para a plataforma adiante, seguindo pelo caminho até as estruturas mais altas a seguir. Subindo por elas, olhe para o outro lado do rio e fique na direção da parede toda cortada. Corra, pule e agarre-se nela, mas não suba. Vá descendo até chegar no último rachão que se estende para o lado direito. Desça até ele e siga para a direita, para chegar numa entrada que dá acesso para o segundo ***Secret*** (Munições). Saia do buraco e caia na água, vasculhe o fundo do rio até chegar na cachoeira. Embaixo de cada uma você encontra mais ***Munição.***



Estando de frente para as cachoeiras, nade para a esquerda e suba pela parte baixa. Vá subindo até chegar em cima da coluna, então vire-se para a direita. Corra e pule até a coluna do outro lado; vire-se para a direita novamente e repita o mesmo esquema para a outra coluna.



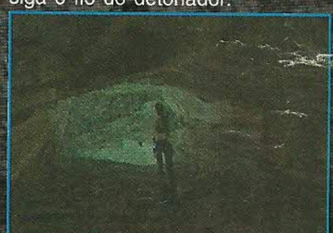
Chegando lá, vire-se novamente para a direita. Fique na direção da parede cortada (foto), corra na diagonal, pule e agarre-se na plataforma. Suba pela parede e mais uma vez faça o caminho até o ponto onde você localizou o ***Secret***, mas desta vez suba ao invés de descer.



Seguindo pelo caminho do lado esquerdo, depois que subir, saque as armas e aproxime-se da moita para matar uma cobra. Acabando com ela, caminhe até depois da moita e vire-se para a direita. Dê um pulo para o espaço adiante e fique a um passo de distância do buraco do lado direito.



Vire pouco coisa na diagonal para a direita e dê um pulo por cima do volume à sua frente, para cair em uma inclinação (e descer de costas por ela). Mantenha **X** pressionado e vá (pendurado) para esquerda. Pegue uma ***Save Gem*** e siga para dentro do túnel. Pegue um ***Small Medkit*** do lado esquerdo e depois siga o fio do detonador.



Entre pela caverna esverdeada e pegue uma caixa de ***Flare***. Suba até o detonador e olhe para a cachoeira. Vire um pouco mais à direita e olhe para a parede, para localizar uma parede que permite sua

descida.



Desça por ela e entre pelo espaço do lado esquerdo. Siga até a cachoeira, pule e agarre-se na parede ao lado, subindo em seguida. Chegando no fim da subida, dê um pulo par cair em cima de uma plataforma. Na divisa das cachoeiras há uma inclinação, pule até lá e agarre-se. Suba e quando escorregar, pule para a plataforma a seguir. Entre no vão da parede para pegar um ***Small Medkit***.



Saia do vão e pendure-se nele, indo para a direita até o fim. Solte-se e quando escorregar um pouquinho, pule para cair em cima de uma outra plataforma. Siga contra a correnteza do rio, correndo e pulando de uma plataforma para outra.



Quando você chegar na plataforma do outro lado do rio, vire à esquerda e vá rastejando por baixo da pedra. Lá no fundo há uma subida que dá acesso ao terceiro ***Secret*** (Munição). Mate a cobra quando antes ou depois de pegar o item citado. Desça e saia de baixo da pedra, seguindo pela margem do rio até chegar num moinho. Mate a cobra que você pode encontrar, ignore a entrada do lado esquerdo (antes do moinho). Vá para o outro lado do rio, passando por trás do moinho, e saque as armas para acabar com um cara.



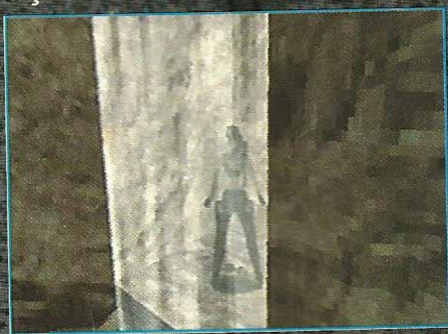
Suba por uma escadaria no moinho e quando chegar lá em cima, siga para a direita (mas esteja do outro lado). Vá com as armas em ãos para abater dois urubus que vão aparecer.



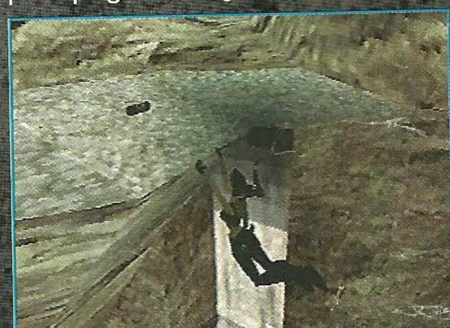
Mate uma cobra atrás da primeira moita do lado esquerdo e siga além dos escorrimentos de água. Você avista duas moitas, atrás de uma delas tem um uma cobra, acabe com ela antes de pegar ***Munição*** ao lado.



Caia na água e acione uma alavanca que abre uma passagem entre as formações amarelas. na entrada da passagem acione uma alavanca. Quando você fizer a curva no corredor a seguir, acione outra alavanca e siga para o fim do corredor. Saia da água e siga para o outro lado do corredor (seco), acione uma chave para mudar o rumo do rio, para ela seguir pelo moinho. Caia na água e nade pelo fundo do lugar para não ser arrastado pela correnteza. Você encontra uma outra alavanca que abre um engradado atrás de você, onde há ***Munição***.



Saia da água mas não siga o rio desviado, vá para o lado esquerdo (por onde ele corria) e desça na parte seca. Você encontrará um ***Large Medkit*** no canto à esquerda. Siga em direção a pequena queda d'água, caminhe até a beira e olhe para baixo. Desça na plataforma e olhe para a queda d'água (um Save seria bom agora). Dê um pulo na diagonal para dentro de uma passagem atrás da queda d'água, para pegar ***Munição***.



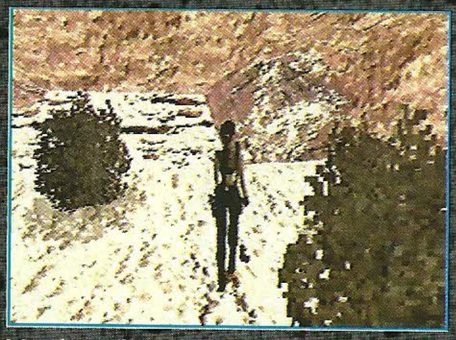
Pule novamente para a plataforma e suba. Olhe para a parte de cima da queda d'água e fique de frente para o ***Small Medkit*** sobre a plataforma. Corra, pule e agarre-se. Pegue o item e pule de volta, desta vez seguindo para o moinho.



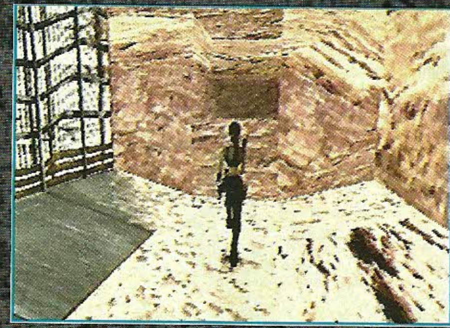
Sem cair na água, desça pela escada, que você usou para subir, e desça por ela. Dê a volta por trás do moinho e entre por uma passagem que o levará até um elevador. Saque as arma para acabar com um cara que vai estar no pedaço. Siga para a entrada do elevador e pegue uma ***Save Gem***. Dentro do elevador você pega o ***Detonator Switch***. Siga até o rio e caia nele, deixando-se levar por ele.



Depois que cair pela cachoeira, suba pela área baixo ao lado e siga até onde você viu o detonador (fazendo aquele caminho pelo qual passaram dois jatos). Chegando na caverna (foto), use o ***Detonator Switch*** para explodir o fundo da caverna. Assim que fizer isso, dê um pulo para um dos lados para se livrar do pedregulho que vai rolar na direção do detonador. Siga para o fim do fio, suba pelas pedras do lado esquerdo e localize uma plataforma ao lado. Suba e pule para uma outra atrás de você, pule para a terceira e suba por uma abertura na parede.



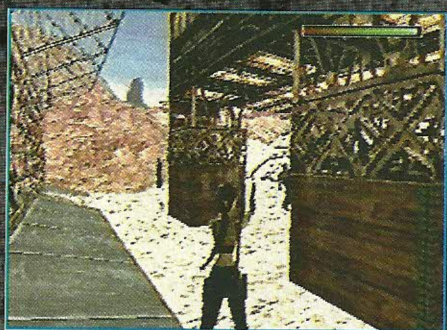
Você terá acesso a uma áre aberta com uma cerca protegendo um lugar parecido com uma base. Desça e siga em linha reta até chegar nas moitas, onde você pega mais ***Munição***.



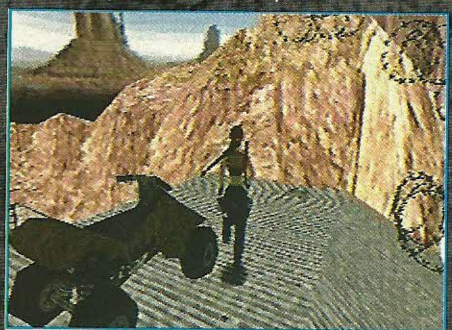
Siga para o lado esquerdo, acompanhando o cercado, até chegar numa pequena abertura na parede. Entre e rasteje, no fim desta pequena caverna haverá um buraco. Não desça, pule e agarre-se numa outra passagem acima que vai dar acesso a um aglomerado de água. Caia na água e baixe a alavanca na coluna para abrir uma porta. Procure a porta aberta dentro d'água e no corredor, baixe mais uma alavanca.



Acionando as duas alavancas, saia da água e retorne até a área cercada. Chegando lá, entre pela passagem do lado esquerdo (de Lara) e siga com as armas em punho para acabar com duas cobras (foto). Vá para uma entrada do lado direito e acione mais uma chave para encher um lugar com água. Retorne até a área cercada e siga mais uma vez para aquela pequena entrada no fim do cercado. Entrando por ela, siga e caia no buraco, ao invés de pular. Rasteje para o fim da passagem e você vai sair do outro lado de um outro cercado. Saque as armas e acabe com dois indivíduos que rondam o lugar. Suba por uma das colunas de sustento da grade caixa de água acima para poder entrar.



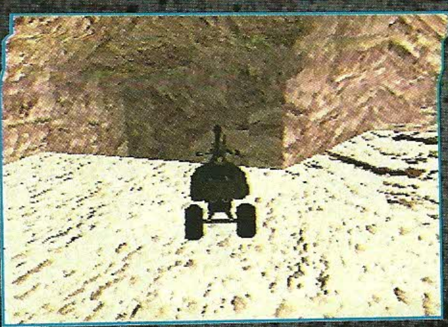
Caia na água e suba pela entrada logo ao lado. Corra e pule para dentro de outro cercado; você vai sofrer um pequeno dano (não toque na cerca, ela está eletrificada!). Saque as armas e ignore a primeira entrada. Siga para um galpão onde você encontra uma moto de quatro rodas. Acabe com os inimgos que vão aparecer, sendo que um deles deixa um ***Small Medkit*** para você. Antes de pegar a moto, pegue ***Munição*** atrás de uma grande coluna (rente à moto).



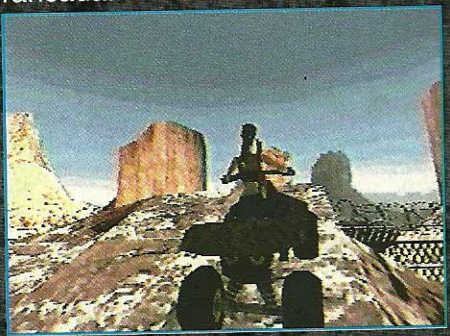
Pegue a moto e saia do galpão. Vire à esquerda e suba por uma rampa que dá acesso para o telhado (dê um Save antes). Você pode escorregar e cair do outro lado do telhado, mas seja cuidadoso quanto isso. Pare em cima do telhado e pegue o ***Generator***



Desça do telhado com a moto e siga para a primeira entrada ignorada. Dentro, acabe com possíveis indivíduos e siga para o fundo. Use o cartão pegue a pouco no painel para abrir uma grade. Acabe com o cara qua vai sair e entre na sala para desativar a força da cerca. Suba na moto e siga para o portao, depois do galpão. Baixe a chave para abrir o portão,...



... saia com a moto e siga para o lado esquerdo. Desça com a moto pela entrada (foto), entre as cobras que você matou, adiante tem uma rampa de pedra. Carregue o turbo da moto ao máximo e saia na arrancada...



... para conseguir pular a cerca e concluir mais uma fase. Na seqüência, o salto de Lara não foi bem sucedido.

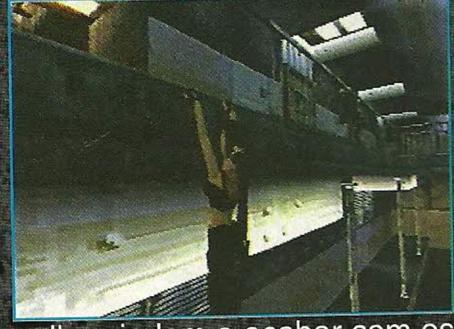


A moto esbarra na cerca, provocando um capote inacreditável. A mina desmaia e dois guardas aparecem, carregando-a para um lugar não muito agradável. As coisas logo mais vão se complicar para seu lado e o jeito é se virar.

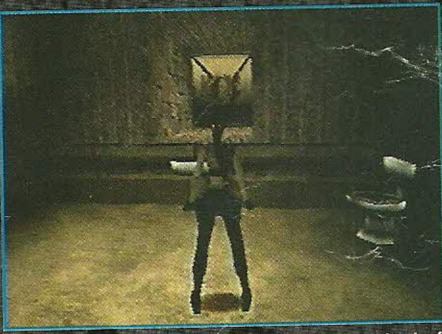
--High Security Compound--



Dentro de um presídio de segurança máxima, Lara está dentro de uma cela completamente desarmada. Suba na janela e toque nos raios verdes que ligam o alarme silêncioso e atraem o guarda. Passe por ele e rápidamente pendure-se do lado de fora. O guarda vai descer atrás de você, seba e acione o switch ao lado, para soltar outro dedento que vai derrubar o guarda. Abra as demais portas para que os presos...



... lhe ajudem a acabar com os guardas que você encontrará no caminho. ***Obs.:*** há dois tipos de segurança nesta fase, os que dão cacetada e os que atiram. Os guardas com cacetete lhe acertam se voce ficar parado, os outros você já sabe. Não desça pela escada que você encontra no fim do corredor,...

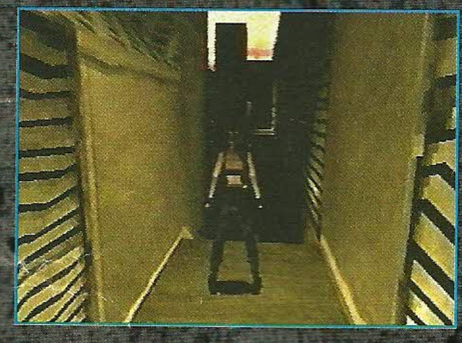


... passe para o outro lado onde há mais celas a serem abertas. Solte todos os presos e em uma das celas haverá uma entrada com uma caixa. Empurre a caixa e rasteje pela entrada do lado esquerdo. Você dará a volta ao redor da caixa empurrada a pouco, sendo que há duas caixas. Empurre a outra caixa uma vez e então empurre a caixa da direita duas vezes para liberar caminho por uma entrada

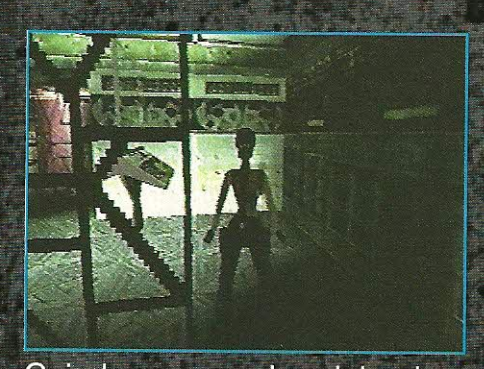
acima e deixar a pequena abertura na parede liberada. Não suba ainda, puxe a outra caixa duas vezes para fechar o caminho,...



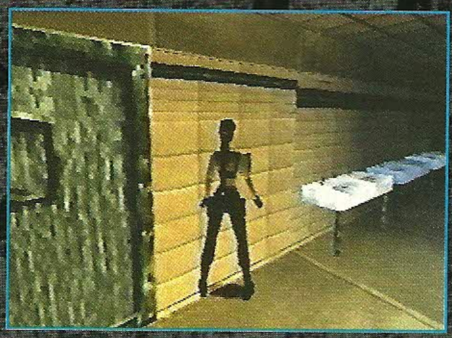
... então volte pela abertura na parede e vá para onde estava a caixa que você puxou a pouco, para pegar o primeiro ***Secret*** (Small Medkit). Suba pela entrada na parte de cima, onde estava a primeiro caixa que você empurrou. Do lado de fora, você vai passar por um corredor com buracos cheios de arame farpado. No primeiro, caminhe até a borda e quando Lara parar, dê um passo para trás e...



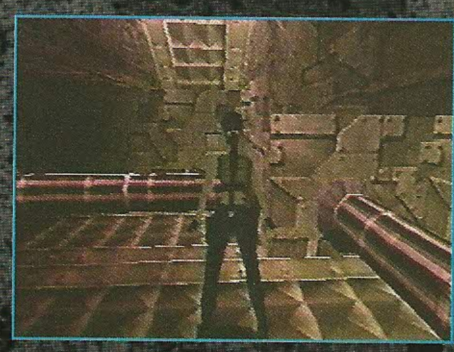
... então pule para frente. Suba e continue o corredor, caminhando pelo arame farpado a seguir. Acione a chave e suba pela lado esquerdo de Lara.s Pendure-se no buraco e desça pela escada, mas não seja apressado. Do lado esquerdo da escada, no escuro, há uma entrada que dá acesso a um corredor. Entre por ela e no caminho você encontra um alçapão que se abre quando você pisa em cima dele. Se pular para o outro lado dele, você chega num outro que dá no mesmo destino.



Caindo por um dos dois alçapão, você cai num corredor. Siga para uma sala esverdeada (foto) para acionar uma chave que abre a grade que separa o presídio deste local. Seja rápido para que o guarda não o pegue, então corra para o portão aberto e deixe os presos acabarem o serviço. No corpo do guarda, pegue uma ***Keycard Type A***. Vá num outro portão e use o item pego a pouco, para abrir caminho para um novo corredor.



Siga em linha reta e e entre no corredor do lado esquerdo, abrindo a porta em seguida. Dentro do banheiro, siga para a outra porta adiante e abra-a. Entrando, você chega numa sala com duas caixa, sendo que uma delas é móvel. Antes de qualquer coisa, localize uma entrada no canto da parede (na parte de cima). Então fique entre as caixas e puxe a do lado direito de Lara. Pule por cima dela e empurre-a contra a outra caixa. Vá para o outro lado dela e puxe-a uma vez, dê a volta e fique no espaço (no canto da parede) entre as duas caixas. Puxe-a uma vez e suba por ela, para empurrá-la contra a perede e ter acesso a entrada acima.



Subindo pela entrada, você chega numa área avermelhada. Pule por cima do cano (mas fique embaixo da parte alta do teto, como mostra a foto). No corredor ao lado, baixe a chave para que a sala onde estão as duas caixas seja inundada. Caia na água e nade para a entrada (no teto) do outro lado da sala.

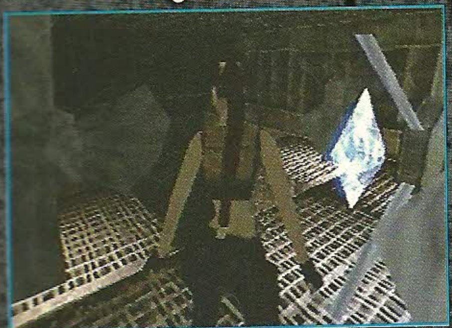


Vá caminhando pelo novo corredor, para evitar cair em cima de um fogão em chamas. Pule para a entrada ao lado e continue o corredor. Você vai sair num outro corredor a céu aberto, onde há mais buracos com arame farpado. Pule-os e no fim do corredor você encontra uma entrada que dá acesso a uma sala fechada. Entre na sala amarelada e baixe a chave para apagar o fogo do fogão. Acione o switch da sala onde você caiu, mas não saia pela porta. Suba outra vez pelo buraco, por onde você caiu, e siga até o fim do corredor.

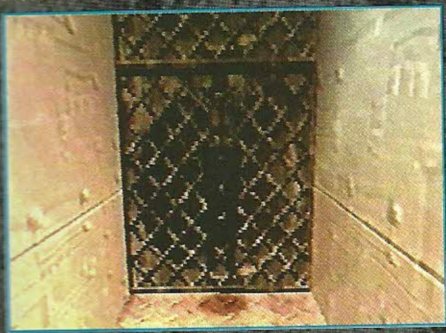


Caia naquele buraco acima do

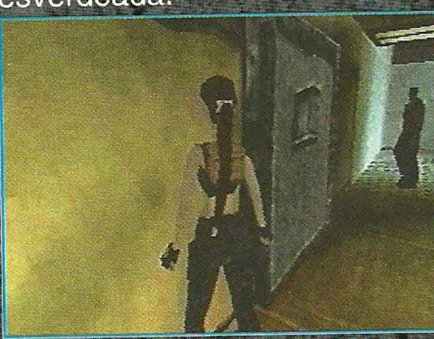
fugão e siga para a porta de entrada da cozinha, mas não esqueça de pegar um ***Small Medkit*** no murinho. Abrindo a porta, você terá acesso a mais duas portas. Abra primeiro a da direita, então abra a da esquerda e saia correndo pela outra porta aberta que vai dar acesso até um refeitório. Procure pelos detentos e espere o guarda ser detonado para poder pegar um ***Small Medkit*** no que restou dele. Volte até a cozinha e entre pela porta de onde o guarda saiu.



Acione o switch rente à entrada da sala, para fazer as grades, que protegem três ventiladores, na cozinha se levantem. Siga até a mecionada cozinha e suba até o ventilador. Passe entre um ventilador e outro, na diagonal, para pegar uma ***Save Gem*** e ter acesso a uma inclinação atrás do ventilador central. ***Obs.:*** tome cuidado para não encostar nos ventiladores.



Dê um Save se quiser, escorregue e pule na metade da descida. Agarre-se na fenda do outro lado, vá pendurado para a esquerda e solte-se, mantendo o botão de pulo pressionado para Lara pular para o lado direito. Suba por uma entrada na parede e suba pela escada na outra parede. Saindo da escada pelo lado esquerdo, um detento vai abrir o alçapão acima da escada e você poderá subir. Suba e siga ate o fim do corredor, entrando por uma passagem do lado direito. O caminho vai parar numa grade na parede, por onde você sobe até uma área esverdeada.



Ao lado do buraco, você pode pegar um ***Small Medkit***, pegue-o e suba o resto do corredor. Durante a subida, saia em disparada e entre à direita, um guarda vai sair pelo outro lado e não vai desgrudar do seu pé. Indo pelo lado direito, siga para o caminho depois de uma caixa, mas depois que passar por ela, siga para a esquerda. ***Obs.:*** caso você vá para o lado direoto, Lara pode bater em raios verdes que acionam uma potente metralhadora contra você.



Indo pela esquerda, você vai cair por um buraco, caia pelo lado esquerdo do buraco para não sofrer muito dano. Descendo rapidamente pelo buraco, seja rápido para acionar o switch e abrir a porta do lado esquerdo que libera mais um detento. Ele dará conta do guarda, espere apenas para pegar a ***Keycard Type B*** no corpo. Volte até co corredor esverdeado, mas nates de chegar a ele, use o cartão pego para abrir uma porta do lado do corredoro (foto). Entrando por ela, você encontra um ***Large Medkit*** e um switch que desativa a metralhadora.



Com a metralhadora desarmada, siga para o lado direito (depois da caixa). Desça por uma entrada, mas desça pela escada para não sofrer dano. A passagem vai dar acesso para um corredor do lado esquerdo e adiante mais uma área aberta. Siga até lá para atrair a atenção do gurada e então desça pelo corredor mencionado. Acione o switch do lado esquerdo para abrir a porta e deixar os detendos darem conta do guarda.



Enquanto eles se espancam, vá abrir a outra porta e depois vá no corpo do guarda para pegar o ***Yellow Security Pass***. Vá para a áre onde você atraiu o guarda e use o item pego para abrir a porta perto de uma metralhadora solo (não tenha medo, ela não o fuzilará). Entrando pela porta aberta, o caminho vai ter duas alternativas, uma rampa e uma pequena entrada. Siga em linha reta e desça a rampa, indo para a chave do outro lado da

coluna que sendo acionada...



... fará um raio vermelho, mortal, matar o guarda armado presente no local. ***Obs.:*** não encoste neste raio por nada no mundo (que exagero!).



Dê a volta para o outro lado da coluna e salve seu progresso por garantia. Chegue bem perto do raio e dê um toque para ↓, então complete com um pulo para dentro da entrada depois do rio. Seguindo pelo corredor, desça numa plataforma e suba pela escadaria até o fim dela.



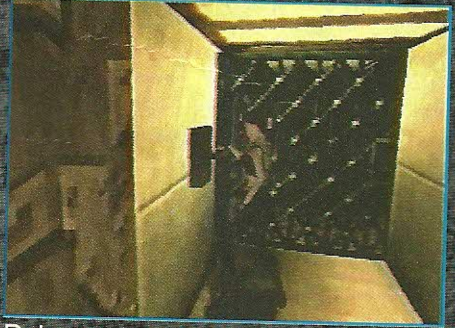
No fim da escada, não suba olhe para uma entrada na parede e locaize uma plataforma ao lado da entrada. Desça até ela e pule na diagonal para a entrada e agarre-se para não cair e morrer. O corredor a seguir vai terminar numa entrada acima de uma sala.



Caia e vá acionar um switch ao lado dos computadores, que fará uma antena gigante se mover. Saia pela porta do outro lado e vire à direita. Caia na escada abaixo e suba até o fim dela, na parede pela direita.



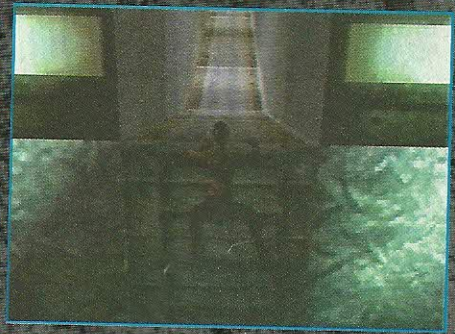
Chegando até a antena gigante, caia pelo buraco no meio do lugar. A queda termina dentro d'água, onde Lara é puxada para os cantos do lugar. Nade para cima da estrutura no meio do lugar, mas evite a todo custo chegar em cima da entrada existente. Há uma ***Save Gem*** neste buraco, mas uma hélice acaba com sua brincadeira sugando você. Fique em cima da parte fechada, subindo para a superfície e saindo da água usando a plataforma.



Pule para o espaço em um dos cantos e dele siga pulando para pequenas partes planas para não cair na água novamete. Vá fazendo o contorne até chegar numa entrada, por onde você vai rastejando. No final, siga pelo corredor até chegar numa chave que garante sua passagem para pegar o segundo ***Secret*** da fase. Baixando a chave, retorne e caia na água.

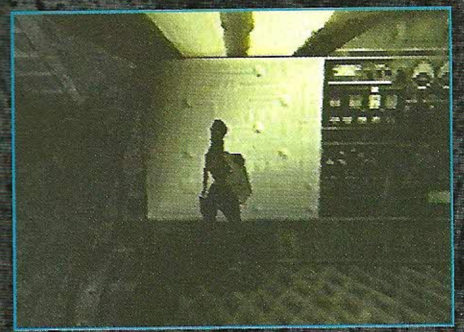


Em um dos cantos da parede há uma entrada que dará acesso a um corredor submerso (foto). Entre por ela e, quase no final do corredor, você encontra um ***Small Medikit***. Entrando pela passagem ao lado, rasteje para ter acesso a uma nova localidade. Siga para a direita e não acione, de jeito nenhum, o switch ao lado da escada (ela impede a coleta do ***Secret***).

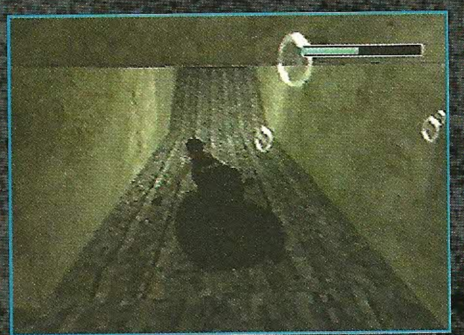


Suba a escada (ao lado do switch), e ela vai dar acesso até uma área espaçosa abaixo da antena. Dê a volta e suba por outra escada que dá acesso a um novo corredor. Seguindo adiante, vire à direita para evitar o guarda do lado esquerdo. Suba por uma passagem na parede para pegar um outro ***Yellow Security Pass***. Volte até co corredor ignorado o guarda e desça escada. Desça a outra escada (ao lado do switch que não pode ser acionado) e siga para o lado direito, onde você usa o item pego a pouco. ***Obs.:*** aquele guarda no corredor, que estava parado, está protegendo o ***Secret***. Você só poderá pegar o mesmo quando estiver armado, portanto decore bem esta lo-

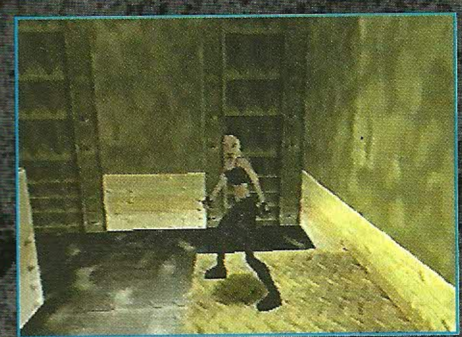
calidade.



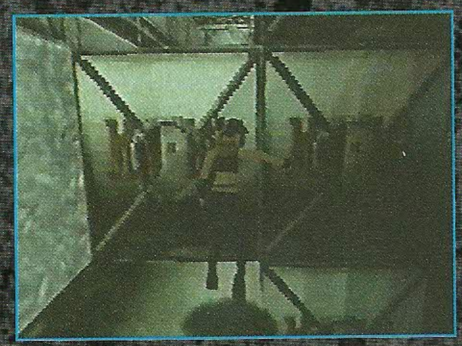
Quando você estiver indo usar o ***Yellow Security Pass*** ao lado de uma outra escada (foto), um guarda pode aparecer no lugar. Use o item para que uma portinhola bloqueie a hélice na água. Suba a escada ao lado e pendure-se na beira, caindo dentro d'água.



Nade para dentro da abertura na estrutura no meio do lugar e pegue a ***Save Gem***. Nade rapidamete pelo corredor que é demorado, mas mantenha a atenção para pegar uma caixa de ***Flare***. Baixe a alavanca econtinue pelo corredor. Quase no fim dele, você encontra um ***Small Medkit***.



Ao subir para a superfície do outro lado, não suba pelo meio. Há rios amarelos que sugam seu life bem rápido. Suba na plataforma rente à entrada por onde você veio caminhe até a beira, em direção à outra platafoma depois do raio. Dê um passo para trás e um pulo normal para frente. Caia no água novamente, atrás da plataforma, e nade pelo corredor até seu fim. No final dele, suba pelo lado esquerdo e rasteje para o outro lado.



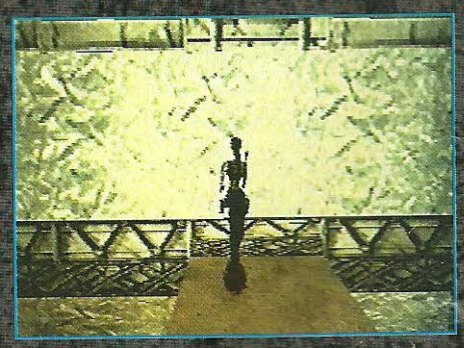
Suba pela pilha de caixas do lado esquerdo e abra uma porta. Dentro da sala você pega suas pistolas, um ***Large Medkit*** e a ***Desert Eagle***. Equipe as pistolas e saia da sala, mas olhe para a porta, para não esbarrar nos raios. Suba pela caixa e siga para a área mais espaçosa.



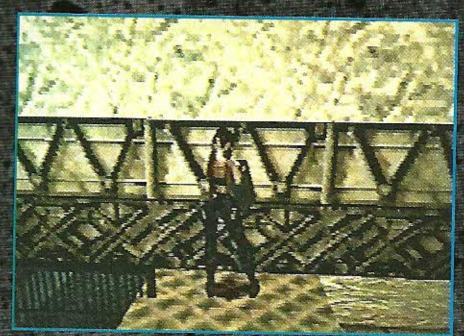
Nesta área há um detento, não atire nele mas siga pelo corredor ao lado e suba com as armas em mãos. Saque as pistolas e acabe com um guarda que vai atirar em você, não importa se acerta o detento, mas se isso acontecer, mate-o para que ele não o mate. Acabando com o guarda, continue subindo o corredor com as armas em mãos para acabar com mais guardas. Matando todos, procure um ***Blue Security Pass*** em um dos corpos e suba por uma escada perto do campo aberto.



A escada vai dar acesso até uma sala e um corredor ao lado, onde você usa o item. Assim que usá-lo, saque as armas e acabe com outro guarda que vai aparecer. Acione os dois switchs, sendo que um abre um portão e outro faz a esteira jogar algumas caixas para a sala onde estava o detento. Descendo a escada, vá para o campo aberto ao lado e acabe com o cara e um cachorro. Siga para o portão, por onde eles vieram, e entre numa saleta do lado esquerdo, onde você pega um ***Large Medkit***.



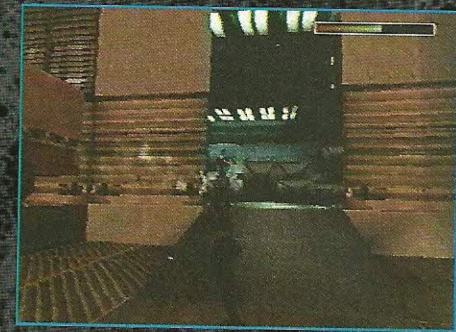
Desça até onde o detento estava e use a caixa no fim da esteira para subir. Ela dará acesso a uma escada. Subindo por ela, olhe para o teto, para ver um caminho de grade. Ao lado tem uma máquina que não parar, ignore-a e pendure-se na grade do teto. Siga para o outro lado, em linha reta para chegar até uma porta onde você pega um ***Small Medkit***. Pendure-se novamente na grade e vire à esquerda, para ter acesso a uma escada de degraus grandes. Suba por uma abertura no teto e saque as armas para acabar com um guarda armado.



Derrubando o guarda, pegue um outro ***Yellow Security Pass*** e não esqueça de pegar a ***Save Gem*** ante de descer. Pendure-se novamente na grade e volte até a plataforma acima da caixa por onde você subiu. Chegando ao chão, vá direto num portão e use o ***Yellow Security Pass*** no painel para abrí-lo. Dê um Save em seu progresso e vamos atrás do do último segredo desta fase. Lembra-se daquele guarda que vigiava o ***Secret***? Entre pela passagem aquática e nade de volta, tomando cuidado com os raios acima da água e entrando pelo corredor. Retorne até aquele local onde Lara é sugada para as paredes e chegando lá,...

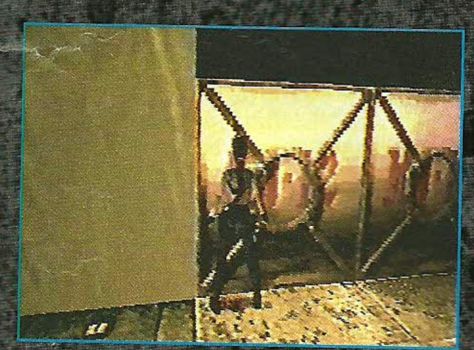


... nade pela entrada em um dos cantos (foto). No fim do corredor submerso, rasteje pelo buraco verde e saque as armas, do outro lado. Acabe com o guarda, que provavelmente está rondando o lugar, suba a escada ao lado daquele switch que não podia ser acionado. No fim da escada, passe por trás da estrutura abaixo da antena e suba a outra escada. Saque as pistolas e acabe com aquele guarda que vigia o segredo. Pegue o ***keycard Type B*** no corpo do cara e vá para a esquerda no corredor, usando-o no painel para abrir a porta. Entre pelo corredor e no final dele, você coleta a ***Grenade Launcher***. Agora basta voltar e cair na água, entrando novamente pela abertura e retornar até a sala onde você abriu os portões (isso fica por sua conta).



Retornando até aquele portão, siga por ele e saque as armas. Você chega até uma área aberta, onde há um caminhão parado. Vá para a esquerda e acabe com um guarda que não vai parar de atirar em você. Feito isso, siga para o caminhão e entre no galpão. Mate mais um guarda que estará lá dentro e siga para a pilha de caixas mais alta, do lado esquerdo do recinto. Suba lá e caia num espaço para pegar ***Munições***. Entre no caminhão e fim de fase, a cena a seguir não merece comentário.

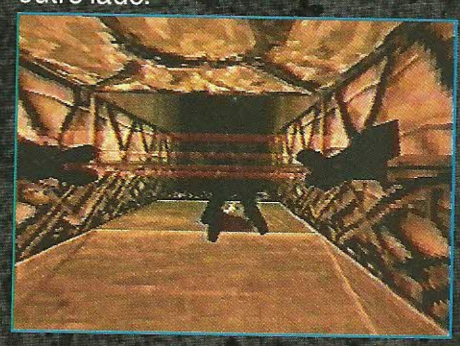
Area 51



O fim da viagem de caminhão vai parar na área secreta mais conhecida do mundo; a Area 51. Podendo se mexer, saia do cxaminhão e suba nas caixas do lado esquerdo. Atrás das caixas você encontra um ***Small Medkit***. Pegando-o, suba na caixa e saque as armas para matar um guarda qua vai aparecer quando você avançar. ***Obs.:*** nesta fase há um pequeno problema, haverá alarmes que os guardas, ao virem você, vão tentar acionar e isso pode resultar e perda de itens.



Fique na cola do guarda antes que ele chegue ao alarme no fim do corredor. Conseguindo acabar com ele, siga para uma porta (no fim do corredor) e entre por ela. Antes veja se não há raios cruzando a porta (isso significa que o guarda acinou o alarme). Se não ouver, entre e colete ***Munições***, mas não baixe a chave, ela liga os raios na porta. Saia e ao lado da porta, acione o switch para abrir uma passagem. Rasteje por ela e na sala seguinte, colete um ***Large Medkit***. Siga para a passagem a seguir na parede e permaneça abaixado do outro lado.



Haverá uma armadilha de raios cruzando a estreita localidade onde você chega. Do lado esquerdo, há mais um ***Large Medkit***, para pegá-

lo basta esperar os raios moverem-se para a direita, então corra para a esquerda e arraste-se pela entrada. Volte até o buraco e abaixe-se, esperando os raios passarem para a esquerda. SUba a escada do lado direito, que vai dar acesso até uma saída estreita.



Ao sair, saque as armas e acabe com um guarda que vai sair correndo para a direita. Antes de ir para onde ele está (mas depois de acabar com ele), baixe a chave à esquerda, para libertar um preso. Atrás da porta (foto), você pega um ***Small Medkit*** e ao fundo da prisão estará o prisioneiro. ***Obs.:*** lembre-se de não atacar preso, ou ele vai partir para cima de você.



Siga para onde o guarda correu, ele acionou o alarme e raios vermelhos, mortais, foram ligados. Passe pelo primeiro abaixado, para não morrer, e entre na passagem à direita. Seguindo pela passagem, você localiza mais uma metralhadora (no canto esquerdo) adiante. Não invente de tocar nos raios verdes, isso a acionará. Siga o corredor e equipe a Desert Eagle para acabar com um guarda no fim do mesmo (bem rápido).



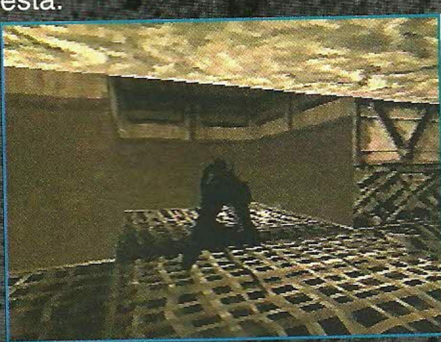
Matando o cara rapidamente, entre por uma entrada depois da caixa, ao lado, para pegar mais ***Munições***. Não acione o switch aí dentro, apenas saia e siga para o final do corredor. ***Obs.:*** como você não tem muita munição de Desert Ealge, onde especificarmos que existem entradas masi que podem ser fechadas pelos guardas, corra primeiro para a entrada e depois mate o guarda.



Baixe a chave para que o alçapão abaixo de você se abra. Ao chegar lá embaixo, saque a Desert Eagle e fique de frente para a inclinação. Vá para a esquerda e acabe com o guarda antes que ligue o alarme e feche a entrada do primeiro segredo da fase. Acabando com ele, siga para a esquerda, mas não caia em nenhuma entrada, para pegar ***Munição***. Siga até onde você viu o guarda e desça por alí. Na grade haverá um alçapão, mas antes de descer, procure na coluna uma chave que abre passagem para continuar a fase. Desça e mate outro guarda (use as pistolas) e dê uma volta no lugar.



Procure primeiro a passagem aberta que tem uma ***Save Gem***, que no caso é o primeiro ***Secret***. Saia e siga para a outra entrada rente à esta.



Entrando pela passagem, vire à direita para pegar ***Munição***, então continue o caminho. Saindo do aperto, pegue mais ***Munição*** do lado direito, para só então poder cair pelo lado esquerdo. Ao cair, acabe com um guarda e siga o corredor que tiver uma luz avermelhada. No fim dele, você encontra uma chave na parede que abre a cela. Entre dentro dela e rasteje por uma entrada para pegar um ***Large Medkit***. Saia da cela e siga para o fim do corredor. Entre pela pequena entrada antes do fim do corredor, para evitar metrahadoras no teto. ***Obs.:*** se você estiver armado, Lara vai mirar nas meralhadoras, mas você pode sofrer dano.

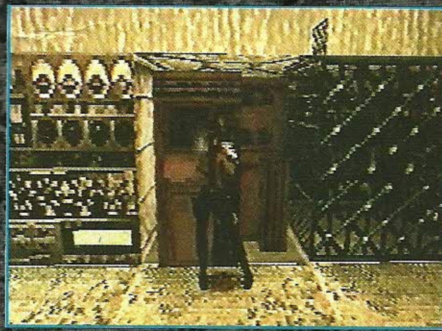


Nesta passagem haverá um ***Large Medkit*** e ***Munição***. Siga pela en-

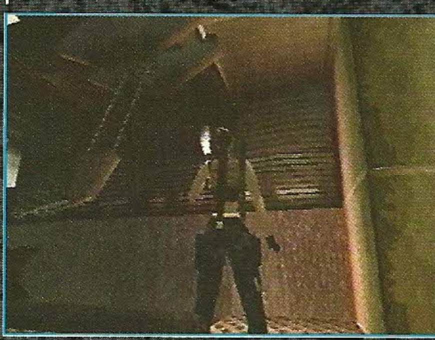
trada a seguir e do outro lado siga o corredor à esquerda. Saque as armas e mate um guarda, mas com cuidado para não acertar o detento. Passe batido pela entrada à dirteita e acabe com o guarda. Acione o switch para abrir caminhe e volte até a entrada vista a pouco. Saque as armas e quando você tentar entrar pela porta, as duas portas letarais se abrirão e mais dois guardas vão sair. Acabe com eles e entre pela passagem da esquerda (de onde guarda saiu) e baixe a chave na parede.



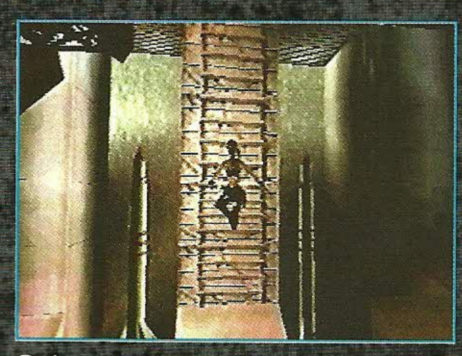
Para a outra entrada, mas reviste o guarda para pegar um ***Small Medlkit***. Entre pela passagem na parede e vire à esquerda, para chegar até um corredor vermelho. Saque as pistolas e passe pelo meio dos raios verdes para chamar um guarda. Acabe com ele prossiga até o fim do corredor. No fim do mesmo, você chega até uma divisa de caminhos, siga pelo da direita e esteja com a arma em mãos. Mate um guarda numa plataforma do outro lado da sala, depois desça e suba a escada do outro lado, ignorando a entrada depois do míssil. Reviste o corpo do cara para pegar o ***Code CLearence Disk***. Desça e suba a escada de volta para a entrada do outro lado.



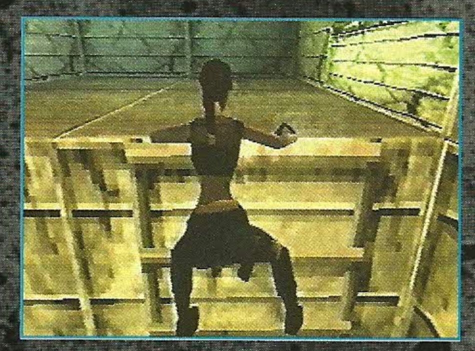
Seguindo o corredor para o outro lado, você chega numa área com algumas ogivas. Desça mas olhe para o chão, para não pisar nos raios verdes. Localize a metralhadora em um dos cantos e, com cuidado, siga para baixo dela (sem pisar nos raios). Use o disco pegue no painel (foto) para fazer a otiva ser erguida. Antes de ir até lá, suba em pela plataforma ao lado, onde há uma maquininha no teto que não para de se mover.



Uma das janelas é falsa (foto), pule e atire nela para poder entrar. Siga pelo corredor e no fim dele você encontra o segundo ***Secret*** (mais uma Save Gem). Escale de volta e pegue ***Munição*** na beira da plataforma, mas tome cuidado com a máquina que não para. Desça até onde a ogiva foi erguida e no fundo da esteira, perto das grades, pegue um ***Small Medkit***.



Suba em cima da esteira, fique de frente com uma escada, corra, pule e agarre-se na escada. No alto, saque as pistolas e mate um guarda do outro lado. Reviste o corpo dele para pegar a ***Hangar Access key***. Desça cuidadosamente e suba a escada para voltar ao corredor de onde você veio. Vá para sala onde tem um míssil armado e entre por aquela passagem que foi ignorada.



No novo corredor, ignore o buraco no chão e siga direto. No fim do corredor, use a chave pega a pouco e abra a porta. Saque as armas para acabar com um guarda do lado esquerdo. Dê um Save e caia no chão abaixo do condutor elétrico no meio dele. Siga para a esquerda, suba por uma escada no canto da parede, e acione um switch para chamar um vagão. Desça e passe por baixo do condutor e siga para a direita.



Suba pela escada do lado esquerdo e pegue uma caixa de ***Flare***. Siga até a borda da entrada e pule na diagonal para cima do vagão.

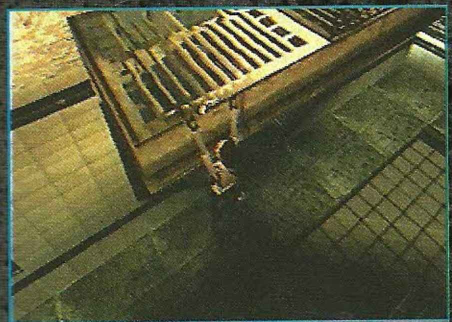


Dp vagão, suba por uma entrada no alto da tela e siga pelo corredor até chegar numas grades abertas. Pendure-se no teto e siga com cuidado para não esbarrar nos raios. Espere eles irem, vá junto até a hora em que eles venham para cima de você. Solte-se e siga o caminho a pé até chegar na pas-

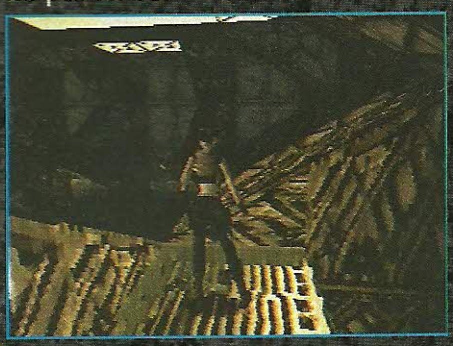
sagem no chão. Chegue na borda e dê um salto, mas tenha as armas em mãos para acabar com um guarda.



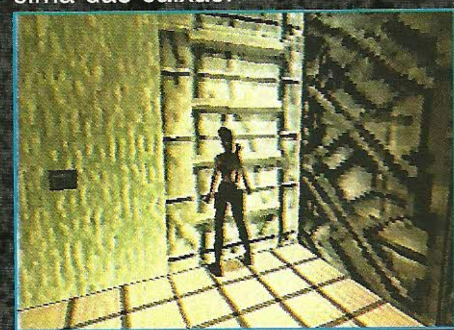
Matando ele, saia no espaço do condutor elétrico para pegar ***Munição*** (foto). Siga pelo corredor até chegar numa área mais aberta, mas fique atento para não tocar em três raios no chão e ser metralhado. Há um grande disco voador na sala isolada ao lado, siga até o fim do corredor e passe por cima das caixas para chegar até uma sala espaçosa.



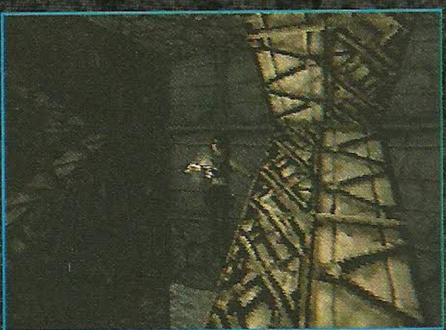
Derrube o guarda antes dele acionar o alarme e depois suba em cima do computador central para ter acesso às plataformas. Acione o switch de cada plataforma uma vez para chamar dois guardas, acabe com eles e suba novamente nas plataformas. Aperte novamente os switchs e corra pela porta aberta para chegar numa outra sala. Nesta sala haverá um grande painel com cinco chaves.



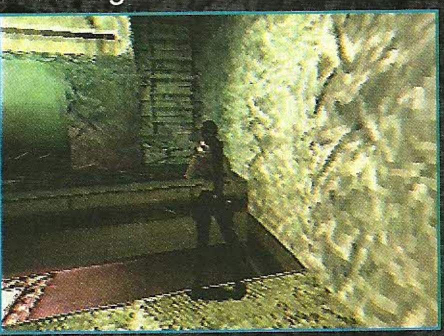
Acabe com um guarda escondido atrás e baixe as seguintes chaves, da dirteita (de Lara) para esquerda: 1ª, 2ª e 4ª. Feito isso, uma porta vai se abrir. Siga por uma porta do lado esquerdo do painel e desça para a sala anterior, seguindo pelo corredor onde você passa por cima das caixas.



Entre na sala do disco voador e siga para o fundo, em direção a uma escada do lado direito na parede. Acione o switch, suba a escada e dê um pulo quando chegar ao topo. Pegue ***Munição*** na plataforma e dê um Save. Corra e pule pelas plataformas semi-inclinadas até chegar acima de uma plataforma.



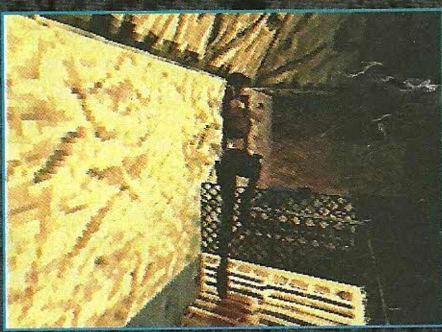
Caia em cima dela e suba em cima do disco voador. Pegue o ***Launch Code Pass*** e desça da nave. Volte para o corredor e siga pelo lado ditreito, de volta até o vagão.



Entre na sala do disco voador e siga para o fundo, em direção a uma escada do lado direito na parede.



Volte até o corredor onde há um buraco no chão. Pendure-se neste buraco e caia no caminho abaixo. Siga para o fim do curto corredor e entre pela porta que dá acesso na parte de baixo daquele míssil armado. Na outra entrada, use o ***Launche Code Pass*** para ter acesso ao switch. Dê maids um Save e acione o switch. Assim que a visão mudar, dê um pulo para a esquerda, aperte O e saia correndo para o fim do corredor (para não morrer). Depois que o míssil for lançado, suba pelo buraco até o corredor e pelo lado avermelhado.



Dentro da sala de onde o míssil foi lançado, suba pela escada do lado direito até o fim e desça na plataforma ao lado. Antes de subir a escada a seguir, siga para o fim da plataforma e localize um ***Large Medkit***. Aproxime-se da grade em direção ao item e dê dois toques para ↓, saia correndo e pule para lá pegue o item, corra e pule de novo para a plataforma anterior. Subindo a escada, suba na plataforma pelo lado direito e dê a volta; mate o guarda antes de seguir.



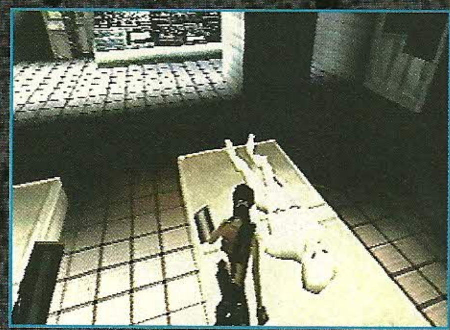
Abra a porta e siga pelo corredor apertado. Espere os raios distanciarem-se, fique de pé, pule e agarre-se na grade do teto. Vá para o outro lado e entre pela passagem. Siga em linha reta para pegue ***Munição***, desça corredor ao lado e suba por uma entrada. Saque as armas e acabe com dois guardas, sendo que um deles está no alto de uma torre. Matando os dois guardas, siga para uma entrada do lado ditreito e mate outro guarda. Acione a chave na parede e pegue o ***Code Clearence Disk***.



Desça por um buraco perto da torre e siga o corredor, tomando cuidado para não ser atingido pelos raios vermelhos. Saia do corredor e você volta mais uma vez para perto da área do disco voador. Passe com cuidado pelos raios no chão e entre na sala do disco voador. Siga para o fundo e entre pelo lado esquerdo.



Use o disco no computador para ver algumas revelações. Atrás de você, uma sala vai se acender. Entre naquela sala para pegar uma ***Save Gem***,...



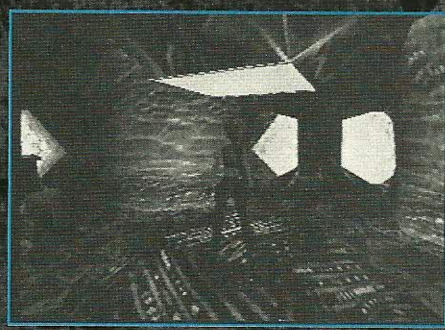
ver o alienígena e pegar um ***Small Medkit*** na parte escura da sala. Saia do lugar e siga para uma outra porta aberta do outro lado, que vai dar acesso até um tanque de água com dois filhotes de baleia orca.



Vá até o fim do tanque para pegar mais ***Munição*** e uma caixa de ***Flare***, então volte para sala do disco voador e suba a escada na parede mais uma vez. Vá pulando pelas plataformas até chegar naquela acima de uma outra que dá acesso a parte de cima do disco voador.



Chegando até lá, corra e pule para a plataforma do outro lado. De lá, você vai avistar uma entrada na parede (foto). Dê mais um Save para garantir e tome distância. Corra, pule e mantenha **X** pressionado para não esbarrar na parede e cair. Esta nova entrada dá acesso a um corredor com dois pares de raios vermelhos indo de um lado para o outro. Esper o de cima distanciar-se de você, então pule quando o de baixo estiver vindo.



O fim do corredor vai dar acesso para dentro do tanque, vá pegar a ***Save Gem*** e saia numa boa. Fazendo o caminho de volta, passe pelos raois fazendo o esquema anterior ao contrário. Encha seu life e pendure-se, soltando-se em seguida. Vá para baixo do disco voador e suba pela portinhola aberta nele.



Dentro da nave, dê a volta na coluna e suba por uma outra entrada. Procure por onutra entrada atrás de uma das colunas, mate um guarda que vai estar vigiando. Depois de matar o guarda e entrar pela outra entrada, você chega na cabine de comando da nave. Se ficar muito tempo nadando por aí, dois guardas podem aparecer e estragar sua vida. Siga diretamente para o centro da nave (percebeu como ela é grande por dentro?), e pegue o terceiro artefato antes que so guardas apareceçam. Mais uma fase concluída e a próxima parada são as Ilhas do Pacífico Sul (South Pacific Islands).

Coastal Village



Comece a fase nadando para a direita. Abaixo há um bloco e em cima dele estará a ***Smuggler's Key***. Nade até a praia e pegue o ***Small Medkit*** em cima de umas pedras. Pegando o item, olhe para a parede de pedras do outro lado.



Fique de rente a ela, corra, pule e agarre-se na inclinação e vá,pendurado, para a direita.



Suba na parte plana e dê um pulo para a plataforma na diagonal. Fique na direção da parede inclinada e pule, na diagonal, para cima dela. Pendure-se e siga pendurado para a direita, para pegar o primeiro ***Secret*** (Munição).



Caia na água e nade até a praia. Lá você avista uma cabana, mas oa lado da cabana há uma descida. ESta fase é tem dois caminhos, sendo que eles dão no mesmo lugar. Com a chave ***Smuggler's Key***, você pode abrir um alçapão na cabana. É um caminho interessante, mas vamos mostrar o outro. Ficando de frente para a cabana, siga para o lado direito dela e desça pela dadeira (atrás de uma pedra amarela).



Chegando na parte de baixo, siga além do amontado de água e suba pela parede. Saque as armas e aprofunde-se pelo mato. Mate um nativo que vai aparecer em sua direção. Adinate você chega num pântano. Fique de frente para a pedra no meio dele, corra, salte e agarre-se na borda.



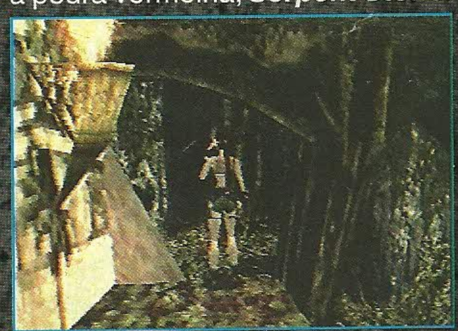
Você ao subir em no bloco, dardos começaram a ser lançados. Espere eles passarem para então correr e pular para o outro lado.



Saque as pistolas e acabe com outro nativo que vai aparecer. Acabando com ele, acompanhe o paredão do lado esquerdo de Lara, até chegar numa árvore separada da parede (do aldo esquerdo). Escale as raizes da árvore e fique de costas para o tronco. Suba pela parede. Suba pelo galho da árvore e procure por ***Munição***. Depois siga pelo galho da árvore para avistar uma pedra vermelha. Corra, pule e agarre-se na plataforma.



Chegando até a plataforma, olhe para a perede e suba por uma entrada no meio do verde para encontra o segundo ***Secret*** (Munição). Pegando o item, desça e vá pegar a pedra vermelha, ***Serpent Stone***.



Olhe para as tochas de fogo e dê um pulo para a plataforma. Escorregue pela inclinação da parede ao lado da tocha, para chegar ao chão em segurnaça. Desça num caminho abaixo do chão e vá pegar uma ***Save Gem*** no fim co caminho para o lado oposto ao da cachoeira.



Siga para a cachoeira e olhe bem para ela, salte para dentro de uma abertura atrás dela para poder pegar a segunda ***Serpent Sonte***. Dê um pulo para a plataforma no meio da cachoeira (pule na diagonal) e vire-se para uma escada do outro lado. Corra, pule e agarre-se na escada, suba e dê a volta para cgera numa outra escada que dá acesso para a parte de cima da cachoeira.



Chegando ao alto da segunda escada, siga para a estrutura do lado esquerdo e suba. Mate um nativo e vire-se de costas para o local onde você o matou. Corra, pule e agarre-se na coluna adiante. Dela, vire para a direita, corra e pule para uma pequena área plana.



Desta área, dê um pulo na diagonal para a plataforma onde tem uma tocha para pegar a terceira ***Serpente Stone***. Desça e suba no local onde você matou o nativo. Use as três pedras para abrir caminho para a aldeia dos nativos.



Saque as armas e mate um nativo que vai aparecer pelo lado esquerdo. Siga a parede do lado esquerdo, entre as árvores, para chegar até um ***Small Medkit***. Pegue-o e desça para a aldeia. Do lado esquerdo vai sair um outro nativo, acabe com ele siga para a cabana rente a de onde ele saiu, para você pegar ***Munição***. Siga a trilha pelo lado da cabana de onde o nativo saiu, para você chegar até uma casa na árvore. Mate mais nativos até chegar no pantano. Suba nas padras do lado esquerdo e detone mais um que está perto de uma roda na parede.



Mate o nativo e gire a roda na parede, volte até a aldeia (matando mais nativos que vão aparecer) e entre na cabana com uma fogueira acesa. Lá você encontra um ***Small Medkit***, depois de pegá-lo, vá pegar uma ***Save Gem*** atrás de uma outra cabana (rente à cachoeira). Dê a volte nesta cabana, onde você pegou o item citado, e você chega na passagem erguida. ***Obs.:*** não entre numa cabana com um ***Large Medkit*** exposto. É apenas atrativo para uma armadilha de areia movediça.



Suba em cima da coberta do lugar para pegar ***Munição***, desça e prossiga adiante para a próxima alfeia. Saque as armas e olhe para esquerda, para avistar uma cabana na árvore com uma escada (marque bem o lugar). Siga por entre as cabanas e mate mais nativos, passando as cabanas, vá para a direita e acenda um ***Flare*** para encontrar uma caverna escondida a escuridão. Lá estará o terceiro ***Secret*** (Munições). Siga para o outro lado e suba pela parte baixa do chão.



Reviste bem as cabanas para encontrar uma ***Small Medkit***, em outra caban voc6e encontra uma roda (foto) que liberá caminho naquela cabana na árvore. Siga para lá e suba pelas escada. Dentro da cabana, pule da escada e siga para uma entrada do lado esquerdo. Pule na diagonal para uma plataforma de madeira do lado esquerdo. Saque as armas e acabe com um nativo, seguindo para o lado oposto ao fogo. Salte pela janela, passando pelo telhado inclinado da casa. Salte novamente assim que você tocar o chão e agarre-se na borda para escalá-la. Tome cuidado com o buraco no piso que leva você até o topo da cabana, onde você al-

cança alguns cipós no alto. Agarre-as e chegue ao outro lado,...



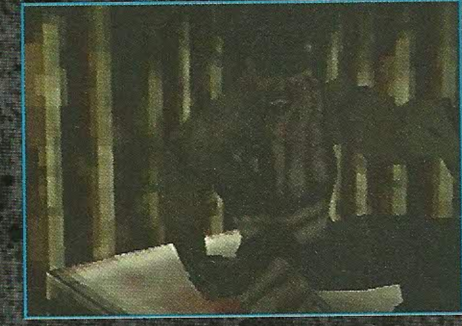
... virando à direita e seguindo até uma bifurcação, onde você deve seguir à esquerda. Na próxima cabana você encontrará um botão que eleva uma grade, permitindo a você passar pelo fogo.



Suba pela cabana na árvore e entre novamente no corredor com fogo. Chegue perto e dê um passo para trás. Depois que você pressionar o primeiro botão, vire-se e mate o nativo (esqueça o outro botão). Em seguida, corra passando as lâminas rotatórias e gire a roda. Escorregue de costas e agarre-se.



Siga para dentro da cacoeira e caia por uma abertura. Atraia um crocodilo para fora e mate-o para prosseguir tranqüilo pela passagem. Siga caminho até chegar na entrada de uma casa na árvore. Fique de frente para a entrada dela, tome distância, corra, pule e agarre-se para concluir esta fase.



Dentro da cabana Lara encontra um cara bem detonado da vida. Ele fala sobre a localização de um objeto estranho e lhe entrega o um mapa. Ele não pode ajudar muito, então o cara vai dormir e a missão continua para você. ***Obs.:*** o outro caminho é um pouco mais difícil, mas não apresenta muita coisa legal.

Crash Site

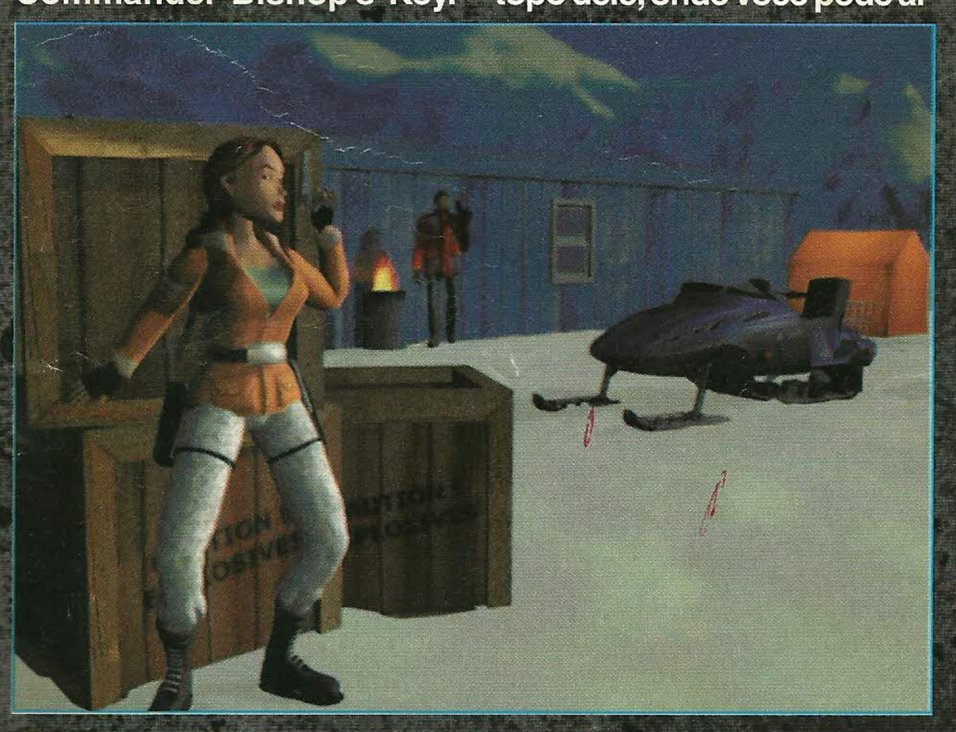
Use corridas e pulos para cruzar o pântano (use as plantas). Antes de saltar para fora do pântano, vire à esquerda e empurre a parede para conseguir o primeiro Secret. Corra e salte do canto mais baixo para voltar à área anterior. E não se esqueça de se agarrar após o último salto.

O sapo adiante esconde algumas pedras e o perigoso raptor. Mate o raptor antes de escalar as pedras para chegar à próxima área onde outro raptor ataca da esquerda. Quando estiver bem morto, tome o caminho da esquerda até alcançar a grande árvore. Uma passagem escura está atrás da árvore e leva a mais raptors e alguns outros itens. Acione os dois interruptores e abra a porta para a saída.

A nova área está infestada de Raptors. Pegue a passagem para a direita da cachoeira e siga por ela, à direita. Escale a escada e dê um salto de costas para a encosta, salte para o cipó e agarre as armas, matando o raptor em seguida, que cai na água. Pule e agarre-se no cipó mais alto e, com cuidado, ande pelo limo até encontrar o Secret 2. Agora você pode pular na água abaixo e acionar o interruptor. Não se preocupe com as piranhas. Elas ainda estão sentindo o gostinho do raptor...

Raptors por todos os lados na próxima passagem. Mate-os todos à medida que você avançar na sala escura com a caixa e uma série de interruptores. Cada vez que você acionar um interruptor, raptors entrarão na sala. Suba na caixa para matá-los de lá. Depois que todos os interruptores foram acionados, pule da caixa para a plataforma mais elevada, onde

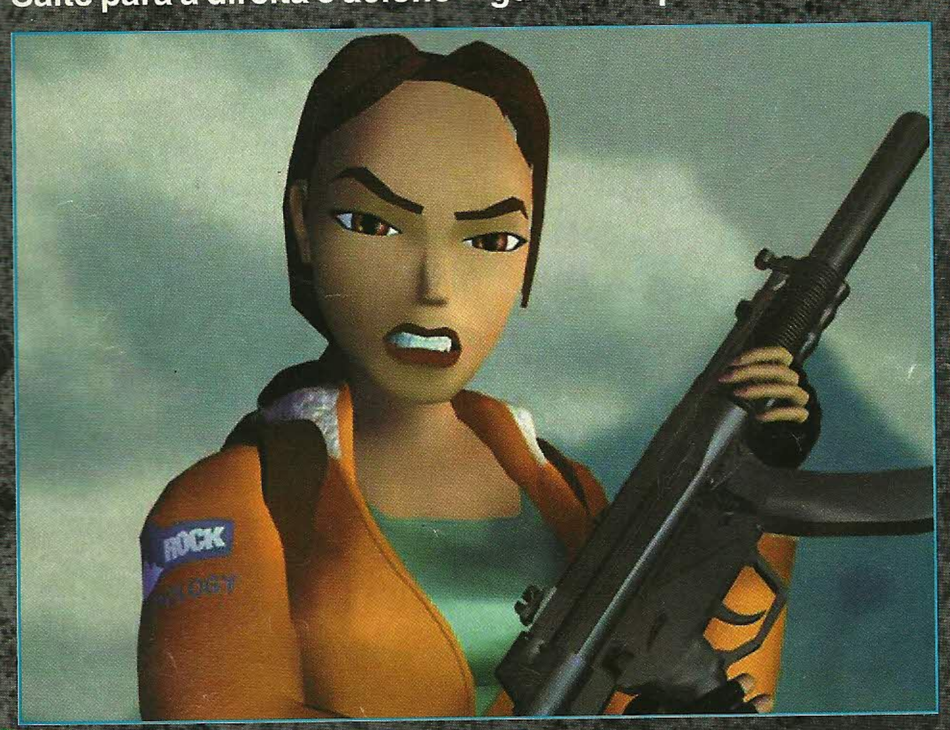
você conseguirá a Lt. Tuckerman's Key. Mate os raptors que estarão por lá. Pegue o caminho de volta para o avião caído. Quaisquer raptors que você não matou antes atacarão sem dó. Use granadas para matar vários deles de uma vez. Encontre um pequeno corredor próximo ao avião e siga até uma área aberta. Você pode conseguir alguma munição antes de seguir direto ao soldado. Os soldados são amigos a não ser que você atire neles primeiro. Então, não faça mais inimigos que já tem.
Assim que você se aproximar do soldado, um par de raptors surgirá. Volte para a plataforma. De repente, um T-rex surge do nada. Se você deixou o soldado e os raptors vivos, eles vão ajudá-lo a matar a fera. Uma vez derrotado, siga para o ninho do bicho e pegue a Commander Bishop's Key. Isso fará com que a mamãe T-Rex apareça.
Você pode tentar enfrentá-la ou deixar que os raptors e o soldado cuidem dela enquanto você abre as portas. De qualquer forma, corra na direção da tocha no final desta área e acione o interruptor, abrindo a saída e uma passagem para que todos os raptors da fase que você não matou o ataquem! Se bem que não será uma má idéia, caso oT-Rex ainda esteja vivo. Eles atacarão mais a fera que a você...
Antes de deixar o campo de batalha, encontre o cipó, salte e se agarre da plataforma mais abaixo. Empurre-a e você conseguirá o terceiro Secret, um Medkit. Então, salte por sobre as árvores e pegue alguns Flares antes de voltar novamente ao aeroplano.
Localize o pilar na área escura, pule e se agarre no topo dele, onde você pode alcançar a árvore e se pendurar por cima do tronco. Continue pelo limo e se solte quando a câmera mostrar a grande figura. Desça pela parede e salte para a esquerda, engatinhando pelo buraco.
Agora desça pela face de pedra na pequena alcova e então se dependure até a porta da grande sala. A plataforma abaixo tem um interruptor, que você precisará acionar para acessar um segundo interruptor. Escale novamente, soltando-se e agarrando até chegar à plataforma com o segundo interruptor. Acione-o, retorne ao primeiro e acione-o novamente, fazendo com que o terceiro surja.
Agora você precisará se dependurar por sobre o muro próximo ao beco sem saída. Vire-se e desça o muro para o mais fundo que puder (onde Lara estará se segurando somente pelos braços). Então, suba até que seu pé alcance a plataforma e salte para trás na direção da plataforma escondida, onde o terceiro interruptor está. Acione-o e salte de volta, à escada, retornando à plataforma à direita. Corra e salte a encosta próxima do meio da grande sala e agarre-se na borda, pouco antes de você poder saltar de costas para a coluna central. Dependure-se novamente e siga para a saída, em uma nova área com um avião.



Corra e salte para se agarrar na plataforma e, em seguida, um outro salto com corrida para colocá-lo no avião. Entre, mate o raptor e use as chaves no cockpit para ligar a força. Agora, siga para a cauda do avião e acione o interruptor para acessar a metralhadora e atirar nos raptors que lutam contra soldados do lado de fora do avião. Quando tudo acabar, você pode sair da fase pelo buraco na parede.

Madubu Gorge

Controlar o Kayak não é muito difícil, uma vez que você tenha se acostumado com os movimentos. Se precisar, treine nas águas mais calmas para depois seguir para as mais rápidas.
Primeiro, vasculhe o local de início e acabe com os morcegos e o dragão vivendo na árvore. Outro dragão está sob a plataforma na corredeira, portanto não deixe-o surpreendê-lo. Desça os pilares e salte sobre o grande bloco no centro. Você pode agora saltar sobre as pedras e se agarrar nelas. Salte para a direita e acione o interruptor para abrir uma porta atrás do começo desta fase. Você agora pode voltar à esquerda e continuar, ou tentar pegar alguma munição extra, usando um salto de costas estando na borda do bloco no meio do rio, voltando ao começo.
Se você retornar ao começo, procure por munição. Ignore o Kayak ou você vai perder os dois primeiros Secrets da fase. Volte para a rocha ao centro e salte de volta para a encosta, seguindo à esquerda. Agarre-se na plataforma mais abaixo, seguindo dependurada até o outro lado do rio. Mas você terá de seguir a trilha ao longo da corrente. Salte sobre a área inclinada e pouse na plataforma plana próximo às rochas.
Siga através da porta selada e se pendure na borda da plataforma. Salte e use um salto de costas sobre a grama afiada, engatinhando pelo buraco escuro. Atente a mais um dragão em seu caminho de saída.
Siga para as escadas e cuide de qualquer resistência que encontrar. Pressione o botão que selou a porta e então retorne e cheque a passagem além da porta para encontrar uma cachoeira à esquerda. Atrás das quedas, você encontrará o primeiro Secret. Dependurar-se dá a você o acesso à plataforma acima da encosta.
Escorregue pela encosta e então salte e se agarre no pilar. Corra, salte e consiga a Save Gem antes de continuar em frente. Deixe esta área e dê um salto com corrida para se agarrar na face da montanha. Agarre-se e escale até o topo, seguindo à di-





Coleções importadas! Tiragem limitada! Cada coleção tem 5 cartões-postais com imagens inesquecíveis de *Backstreet Boys*, *Hanson* e *Spice Girls*! Agora você pode compartilhar com todo mundo sua paixão por esses ídolos enviando postais para suas amigas... ou guardar pra vida toda na sua agenda, no seu caderno, onde você quiser!

Por apenas R$ 2,00 cada coleção

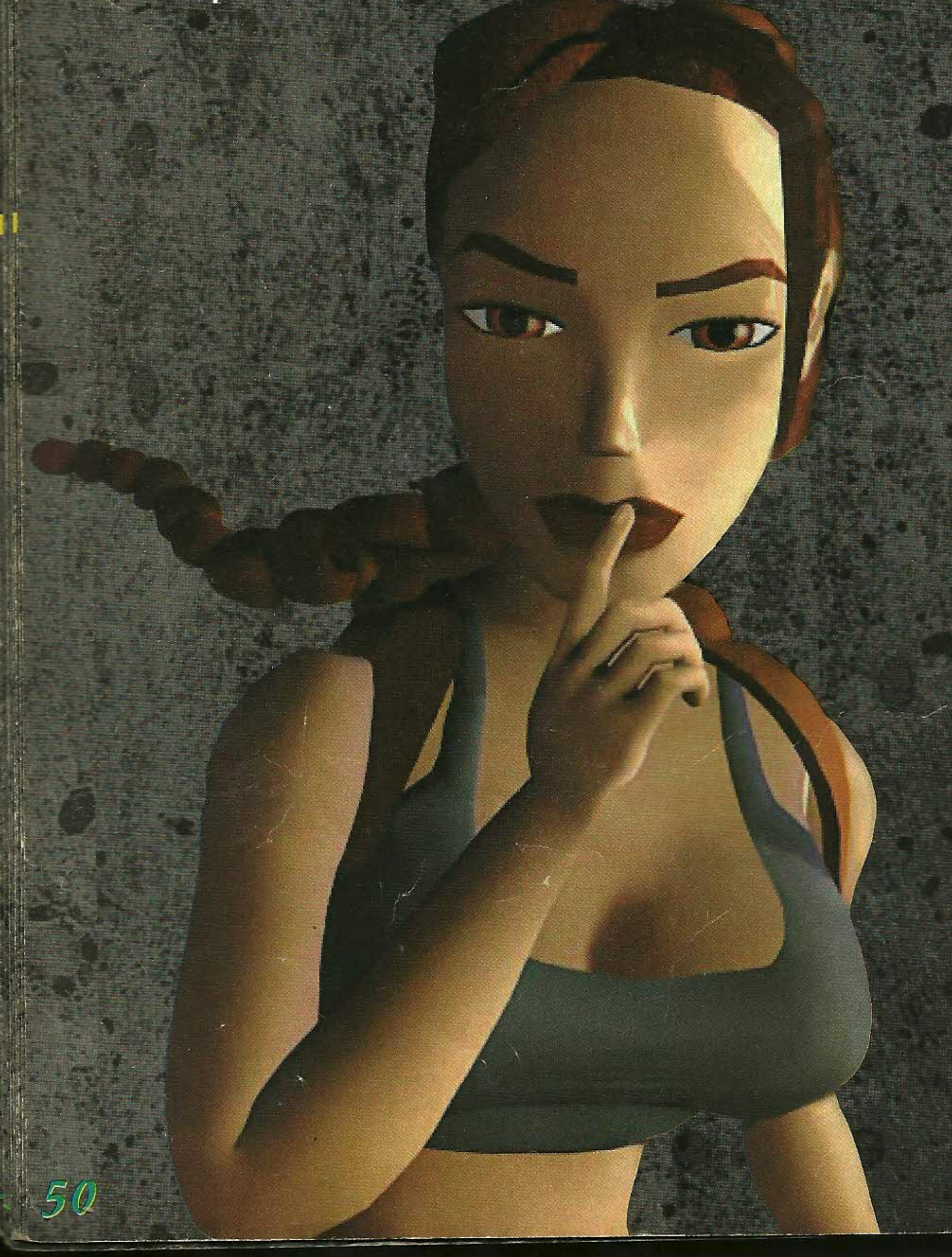
Você só encontra esses postais na Comix Book Shop!

Cada coleção custa R$ 2,00. Mande seu pedido (indicando qual ou quais coleções você quer receber, e a quantidade) com cheque nominal e cruzado ou cheque-correio em nome de Comix Book Shop. Acrescente, ao valor total, mais R$ 2,50 para despesas de manuseio e postagem. Se preferir, entre em contato com a loja para obter informações de como efetuar um depósito bancário.

Nosso endereço: Alameda Jaú, 1998
São Paulo/SP - CEP 01420-002.
Telefones: (011) 883.2142 / 3061.3893

coleção	preço unitário	quantidade	total
Five Teen Pack - Backstreet Boys	R$ 2,00		
Five Teen Pack - Hanson	R$ 2,00		
Five Teen Pack - Spice Girls	R$ 2,00		
Taxa para despesas de manuseio e postagem			R$ 2,50
Envie cheque no valor total de ______			

reita.
Salte de costas da borda para a encosta e agarre-se na plataforma quando cair. Vá para a direita e desça para a plataforma para procurar pelo segundo Secret. Corra e salte da plataforma para o caminho principal. Agarre-se enquanto estiver no ar, para não atingir sua cabeça e cair. Volte à trilha que você estava antes de pegar este último secret.
Você chegará a um outro Kayak atrás dos portões fechados. O interruptor para abrir o portão está dentro d'água, junto de alguns crocodilos (por que as coisas nunca são fáceis, hein?).
No Kayak, vá freando através do primeiro trecho de água e guiando-o para o lago à direita. Este pequeno lago tem uma forte correnteza própria, mas você deve ser capaz de enfrentá-la tempo o bastante para guiar Lara até a alcova e pegar o Save Gem.
Volte ao rio, seguindo para as primeiras quedas, continuando pela direita para passar pela grande pedra. Continue pela curva, brecando quando as correntes empurrarem-no para a direita. Prossiga até a próxima cachoeira. Esteja atento à grande rocha à esquerda e vá freando para manter a velocidade e o controle.
Continue freando até você ser guiado a uma caverna escura, indo à esquerda. Evite as correntes até cruzar a última linha. Assim que isso acontecer, freie e faça uma curva seguindo o canto. Agora acelere e siga pela estreita abertura. Esquive-se das plantas afiadas mantendo-se à esquerda assim que começar a última corredeira. Depois, deixe que a corrente te leve até uma grande caverna.
Siga para a caverna com a cachoeira branca, guiando-se para trás das quedas para conseguir um Save Gem e alguns outros itens. Isso também acionará o último Secret.
Agora continue pela passagem verde e deixe certa distância entre você e o crocodilo faminto para que você possa sair do Kayak e chegue à beira antes que ele o coma (literalmente). Mate-o de uma distância segura e então nade para fora da caverna. Dependure-se para não ser tocado pelas cabeças de fogo. Depois, salte na plataforma e pegue a Rocket Launcher.
Suba na rocha e siga a passagem de volta à caverna com a cachoeira branca.



Corra e salte sobre as quedas para pegar alguma munição. Então volte de onde veio e escale até a plataforma esquerda. Salte e se agarre para escalar o meio até que você ouça alguns morcegos. Vire à esquerda e desça o muro para pegar munição. Agarre-se para cruzar a correnteza e saltar ao redor do canto para a encosta. Salte para a plataforma e então salte de volta, agarrando o muro e escalando-o.
Quando estiver fora dali, procure por um túnel à direita e entre. Esquive-se das pedras rolantes agachando-se e deixando que passem. Quando você entrar na sala com a trilha, ande um pouco, vire-se e caminhe na direção das chamas, empurrando-as para evitar que as pedras sejam acionadas. Salte as chamas no hall e evite a pedra que cai rapidamente.
De volta ao rio você pode correr e saltar para a plataforma à direita e escalar até o buraco. Uma vez atravessado o buraco, você poderá levantar e saltar sobre a plataforma central e saltar (depois de correr) para a plataforma mais ao longe. Desça até a plataforma abaixo e salte para o solo sem dano algum.
Escale a parede texturizada e fique atento ao ataque do dragão que vem da direita, assim que você atinge o topo. Entre no hall e acione o interruptor para acender uma tocha, que atrai outro dragão. Volte até o Kayak e siga pelo redemoinho. Fique nas bordas, do contrário você morrerá.
Quando você finalmente alcançar a área mais abaixo, você encontrará um interruptor submerso... Que abre a jaula de dois crocodilos famintos! Saia da água o mais rápido possível e mate-os antes de sair da fase.

Temple of Puna

Nossa visita às ilhas do Sul do Pacífico se concluem em uma pequena aventura no Temple of Puna. Você já começará a fase sob ataque dos nativos (eles de novo?). Mate-os rapidamente para evitar os dardos venenosos. Se você for acertado por um deles, tente matar o maior número de nativos antes de usar o Medkit. Assim, se for atingido novamente, não perderá o item. Siga para a área mais baixa e cheque o portão que leva ao chefe. Ignore-o por enquanto e vá para a grande sala com a pedra na rampa.
Mais nativos atacarão você enquanto estiver subindo as escadas. Mate-os e, quando atingir o topo, agache e engatinhe na próxima sala. Lâminas cortam a sala fazendo as coisas mais difíceis. Salte da plataforma mais alta e corra quando as lâminas começarem a ir para a direita. Quando passá-las, acione o interruptor e volte ao canto antes que elas voltem.
Agora você precisa fazer uma corrida enlouquecida até o outro lado da sala. Alinhe-se com as lâminas e pule entre o espaço dos conjuntos de lâminas e então corra até o outro canto. Repita o processo e ative todos os quatro interruptores.
A porta se abrirá depois que o quarto botão for pressionado. Siga para a porta, agarrando o Save Gem. Role assim que você pegá-lo e corra novamente até a porta.
Escorregue pela encosta até a próxima sala onde há um teto de espinhos. Três interruptores vão parar o teto se você ativá-los rápido o bastante. Outra forma é puxar a caixa, que terá o mesmo efeito. Agora que o teto parou, ative os interruptores para abrir a porta. Desça até chegar a uma sala com uma armadilha da rocha.
Acione o interruptor para acender as luzes e selar a

porta. Corra pela passagem enquanto as pedras são soltas e rolam em sua direção. Corra através da porta e vire à direita, conseguindo uma Save Gem. Continue no centro, do contrário o piso entra em colapso. Você finalmente encontrará um lugar a salvo entre as duas rampas.

Volte ao hall e você será atacado por um nativo à direita e mais dois à esquerda. Comece a subir as escadas e, quando mudar de direção, você será capaz de encontrar uma abertura logo acima de você. Salte da parede e ande à esquerda, encontrando o Secret 1.

Finalmente, vá através do portão para entrar na sala do chefe. Puna vai virar em sua direção assim que você se aproximar. Quando a batalha começar, não pare de se movimentar. Ele só pode atingir você se você estiver parado. Um tiro e você está morto. Então, apenas continue correndo e saltando como um louco. Puna nunca sairá de sua cadeira, fazendo dele um alvo fácil. Mesmo assim, ele vai invocar alguns de seus amigos para ajudá-lo. Sempre mate-os primeiro, para se preocupar com o chefe depois. Depois de um tempo ele estará morto e você poderá conseguir um Medkit e a relic.

Antarctica

Não fique na água por longos períodos ou a hipotermia começará. Um marcador novo mostrará para você quanto tempo você pode ficar na água glacial. Munições estão ali se você quiser mergulhar. Saia pela borda e siga a costa além da cabana fechada. O Secret final da fase está naquela cabana, mas você precisará adquirir uma chave primeiro. Pule na água perto do navio e dê um rápido nado até a plataforma glacial. Outro nado e você estará em terra, perto da frente do navio onde você pode escalar o precipício para se pendurar. Atravesse até a plataforma e procure um buraco na cobertura do navio para entrar. Uma vez dentro, você terá que acabar com alguns marinheiros bravos.

Um interruptor na parede abrirá um alçapão à esquerda da máquina. Acione-o e continue pelos corredores, matando os marinheiros. Quando você alcançar a próxima bifurcação, você verá um buraco à esquerda no teto que conduz para fora do navio. Lembre-se dele, mas continue pelo tubo laranja e mate outro marinheiro antes de cair pelo alçapão. Continue lutando com todos os marinheiros até chegar à janela onde você verá um Zodiac (lancha pequena). Empurre o botão para derrubá-lo na água.

Agora retorne ao buraco no teto, escale, e siga para a traseira do navio. Quando você chega à cobertura e segue o precipício, encontrará uma abertura no precipício onde você pode saltar para achar o Secret 1. Retorne e salte para o Zodiac. Este barco é até mais agradável que sua lancha de Veneza emTomb 2. Manobre ao redor do navio, além do precipício, e abaixo do canal, além da cabana, você alcançará a plataforma dentro de um túnel.

Use um Flare e então deslize, salte e agarre a plataforma para confirmar o buraco. Siga para o Secret 2, à direita (um Medkit). Retorne para o buraco e jogue-se na água. Aproveite para pegar as munições antes de escalar o barco.

Pilote o Zodiac mais fundo no túnel até que ele se abra e você chegue em um portão. Saia do barco e cuide da resistência que você encontrará. Agarre-se nas barras e siga à direita na bifurcação antes de se jogar abaixo, no fim da linha. Continue pela passagem, matan-

do os guardas e cachorros até que você alcance um edifício com uma abertura do lado. Aperte o botão na parede antes de partir à esquerda e circule ao redor do edifício.

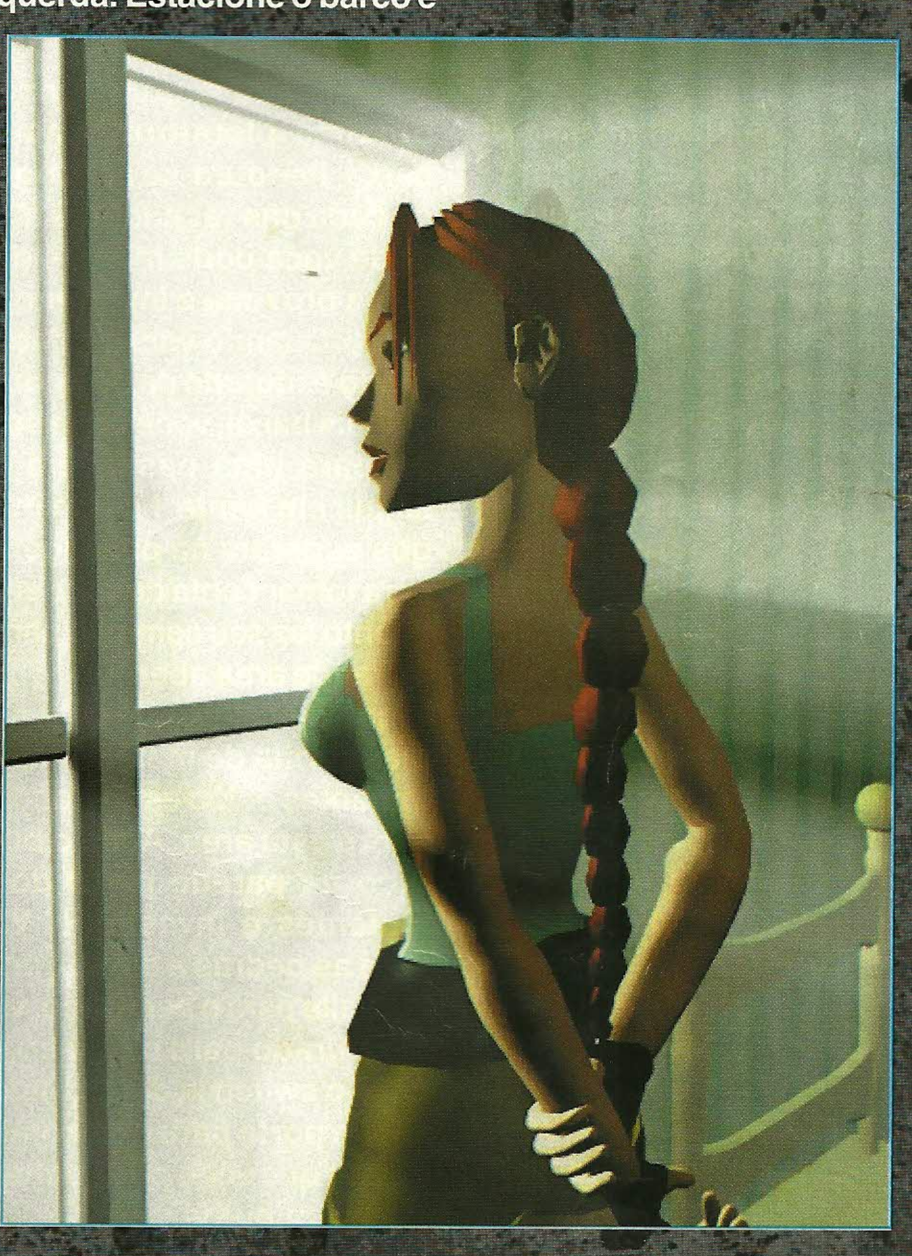
No canto está um buraco onde você deve se jogar. Nade à esquerda e saia rapidamente perto das válvulas de combustível. Vague pela água (você não receberá dano) até achar uma escada. Suba-a até o quarto do gerador. O quarto está trancado. Então, saia e pegue a esquerda na bifurcação. Continue além dos canis e siga para onde você encontrará um exército pequeno de goons e algumas armadilhas. Agarre as munições debaixo da ponte para trocar tiros com os oponentes. Então volte ao buraco que você havia se jogado e encontre novamente as válvulas combustível.

Entre na caverna e mate mais guardas. Role rápido para atravessar as portas e continuar matando os oponentes enquanto segue para a alavanca na escada acima. Retorne à área com o buraco que conduz às válvulas e volte à passagem escura. Escale e ative o interruptor. Jogue-se abaixo e confirme o mapa que mostra as válvulas que precisam ser ajustadas para prosseguir.

Volte ao Quarto do Gerador e ative o interruptor para iniciar as máquinas. De volta aos canis, tome cuidado com os cachorros quando entrar no edifício. Aperte todos os três botões e volte para a Gate Key na escrivaninha. Retorno dependurada até o lugar onde estacionou o Zodiac. Vá para o edifício que você abriu com a alavanca e use a Gate Key, apertando o botão. Mais guardas chegarão assim que você deixar o edifício.

Volte ao barco e continue pela passagem. Você encontrará uma passagem à esquerda. Estacione o barco e olhe para um buraco escondido abaixo, à direita. Ali está a Hut Key. Salte para o Zodiac e repasse sua rota de volta para o começo da fase. Use a chave para pegar o Secret 3; um Flare e um Economize Stone.

Agora siga por todo o caminho de barco, pelo portão, e saia quando você encontrar uma outra cabana. Lute com os guardas ali e, quando você alcançar a porta da cabana, a fase estará terminada.



RX-Tech Mines

Prossiga pelo corredor e vá para a direita correndo por cada um dos portões até ouvir um segundo ruído de "clique". Vire-se para achar uma passagem aberta e saia para encontrar o primeiro sujeito de lança-chamas. Eles não são hostis em um primeiro momento a menos que você ataque antes, assim não atire neles a menos que eles atirem em você PRIMEIRO.

Vá à primeira sala onde há três carrinhos de mina e acenda as luzes na sala de controle. Mate o mutante e fique esperto com o seu veneno até mesmo depois da sua morte. Escale ao topo da sala de controle e caia de costas para ir pendurado até a escada. Desça a escada até seus pés estarem no degrau de fundo, então salte para trás e vire-se no ar para se pendurar. Entre na sala pequena para conseguir o Secret 1.

Volte para a sala anterior, entre o carro de mina do meio e dê sua primeira volta pelos trilhos. Tente manter sua velocidade para o salto que virá, apoiando nas voltas e evitando o freio. Acerte o switch de trilho quando passar por ele e saia do carro quando ele finalmente parar.

Rasteje por debaixo das brocas e procure a rachadura acima na parede da esquerda, então saia por ela e siga ao redor pela esquerda. Mate uma nova espécie de mutante então caia para a passagem antes de fazer outra queda segura para a próxima plataforma mais baixa. Pendure-se ao longo de cada das rachaduras até onde você pode ir antes de cair à próxima e inverter direção. Quando você alcança o lado esquerdo da rachadura mais baixa, você pode subir para uma passagem e seguir em frente. Mais inimigos esperam na passagem para tomar conta de você enquanto faz seu caminho para a grande área aberta.

Uma nova alavanca está na plataforma de metal e mais mutantes estão espreitando sobre esta área. Ache o buraco na parede perto dos mutantes e investigue. Vá para as pedras à direita, então salte para o penhasco, vá pendurado para o buraco e ative o switch lá dentro. Isto abre a porta para o próximo Secret que você pode entrar alguns minutos.

Agora prossiga pelas rampas nevadas, achando todas as áreas planas de forma que você possa fazer seu caminho para fora desta área. Entre na passagem e abaixe para evitar os obstáculos e máquinas, então suba a rampa e mate o mutante que espera por você no topo. Volte para o carro de mina e ative o switch de trilho para que você possa voltar à sala principal com os outros carros. Use a alavanca para abrir a porta emperrada e adquirir a Lead Acid Battery.

Faça uma rápido viagem paralela de volta à área onde você adquiriu o primeiro Secret. Uma nova porta agora está aberta naquela mesma área e leva para o Secret 2. Retorne para a sala principal e prepare-se para seu próximo passeio.

Suba no mais baixo carro de mina e siga para a esquerda, ganhando muita velocidade para o salto grande que está por vir. Certifique-se de se abaixar para passar debaixo dos vários obstáculos que ameaçam decapitar nossa heroína. Quando o carro vem a uma parada, você pode saltar fora e pode ir a passagem para a sala mais baixa. Mate todos os mutantes antes de continuar e procure o buraco debaixo da passagem com o vapor. Rasteje, mate o mutante

e procure no fosso pelo guindaste. O Winch Starter está no fundo e você precisa nadar rapidamente para sobreviver a água gelada. Volte à sala central dos carrinhos-de-mina e dê o passeio final no carro mais ao topo. Quando o passeio acabar, você deve estar em um guindaste que está segurando um mini-sub. Encaixe a bateria no local apropriado e use o Winch Starter nos controles para abaixar o submarino na água. Mergulhe e entre no sub. Você precisa alcançar a superfície da próxima área segura e continuar abaixo entre as luzes e ao redor à direita. Use Medkits quando precisar, já que sua energia certamente será afetada antes de você alcance terra seca.

Não ataque o sujeito de lança-chamas. Ignore-o, caia para a plataforma debaixo da ponte e cuidado com os mutantes que estão se movendo furtivamente lá em cima, atrás de você. Na brecha, continue saltando para trás entre as plataformas até que você alcance o canto da plataforma mais baixa, que também ativa o Secret 3. Refaça seus passos de volta para a ponte, salte para cima, agarre, suba e entre na pequena edificação para termine esta fase.

Lost City of Tinnos

Explore a Cidade Perdida quando você chega pela primeira vez e então siga para o nível superior pela escada ali perto. Ative o switch para abrir a porta lá embaixo e então salte para a coluna central para conseguir a Save Gem. Caia lá embaixo, entre pela porta e adquira a Uli Key da cavidade fora da sala pequena. Use esta chave perto da grade preta no pátio para abrir a próxima área.

A plataforma perto do primeiro switch que você ativou tem um segundo switch. Ative também este switch, então escale de volta para a edificação, atravesse para a sala inclinada e siga para baixo para achar e ativar outro switch. Agora você dever ter acesso a uma fila de cinco switches (Flashback de Midas!), assim, ative-os na seqüência certa (1-2-5) para ter acesso à próxima área perto da ponte quebrada. Outra Save Gem o espera, assim como vespas gigantes.

Escale a plataforma próximas à Save Gem então salte para a ponte e ache as plataformas invisíveis que levam ao ninho de vespas. Faça um salto corrente para chegar dentro do ninho e obter o Secret 1, tentando não cair no buraco. Retorne à ponte, pule por cima da rachadura e siga a passagem para fora e à direita. Não esqueça de pegar o medkit na esquerda quando sair.

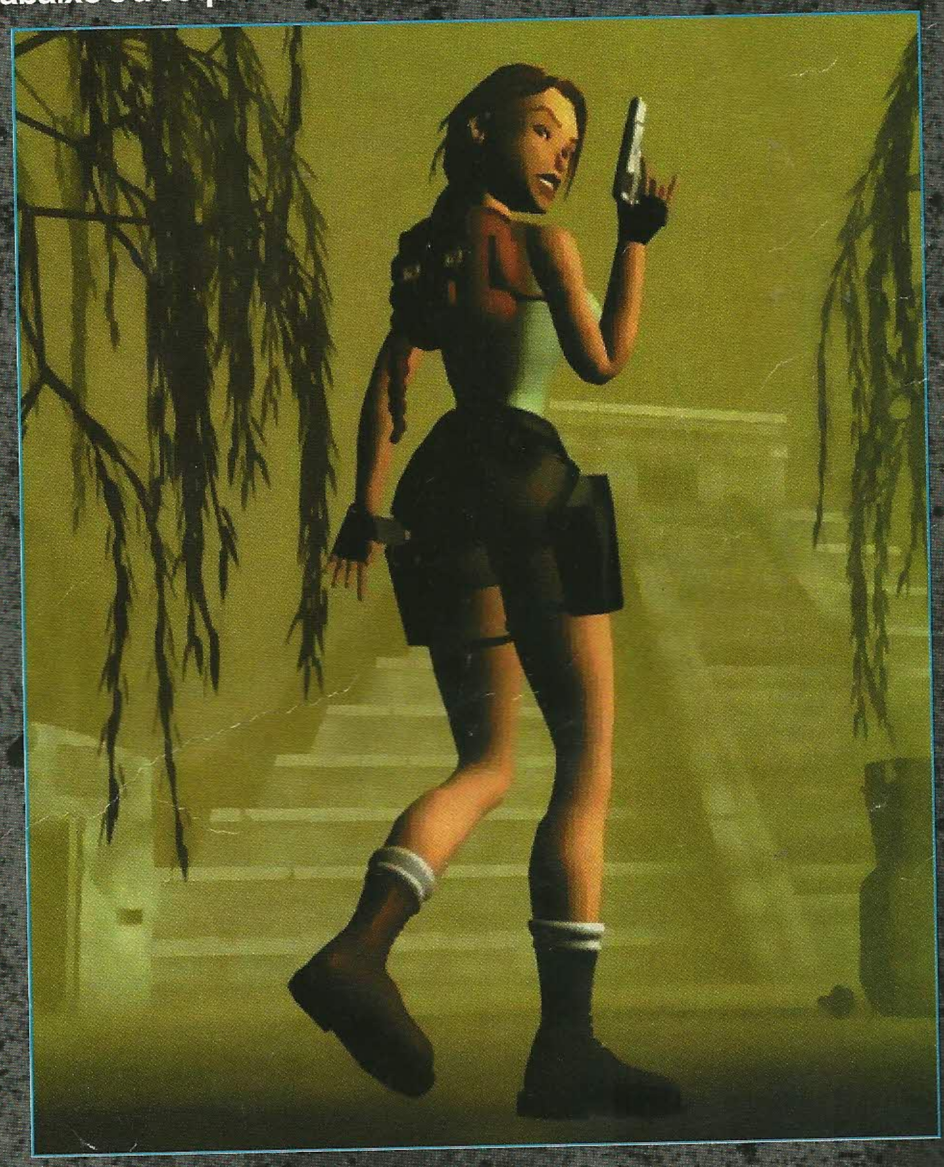


Entre na passagem verde e mate tudo o que se move antes de chegar à próxima seqüência complicada. Potes de brasas balançam de um lado para outro. Corra passando por eles e tomando cuidado para não se queimar. Entre na próxima área e siga para a plataforma na esquerda para matar mais vespas e então continuar naquela direção. Mais adiante, seguindo corredor abaixo, está outro switch que chama três novos monstros. Quando eles estiverem mortos, prossiga até o próximo switch que abre um buraco do lado de fora. Use o pilar para ter acesso a esta nova área enquanto evita algumas armadilhas no caminho.

Esta próxima área tem uma porção de switches que elevam e abaixam várias plataformas. Além disso, um dos switches é cronometrado e conduz ao próximo Secret. Caia para a passagem e ache o switch na parede da esquerda. Este é o switch para ter acesso ao Secret DEPOIS que você conseguir a porta aberta.

Ative o switch no andar térreo e então escale para a plataforma que se eleva. Ative aquele switch e passe para a próxima plataforma até que você passa ver a plataforma debaixo da passagem perto da entrada. Siga para esta plataforma e então salte e vire-se usando o fundo da passagem. Siga para cima e ative o switch aqui para abrir a saída. Agora retorne à passagem e ative o switch secreto.

Imediatamente depois de ativar este switch, corra de volta corredor abaixo e caia da passagem para a plataforma na esquerda. Faça uma queda segura então ao chão e então siga pelo o corredor para ativar o próximo switch (que abre uma porta cronometrada que conduz ao próximo Secret). Corra para a coluna de luz e suba as escadas à direita da luz brilhante e siga a passagem abaixo e à esquerda. Retorne passando aqueles carvões oscilantes e siga através da ponte. Salte para fora à direita, deslize penhasco abaixo para o fundo e entre pela porta antes que ela feche. Lá dentro está o Secret 2; um Save Gem. Ative o switch algumas vezes para voltar ao lado de fora, então retorne à sala com a coluna de luz. A luz marca o centro para as próximas quatro salas. Cada sala contém um puzzle que lida com um dos quatro elementos e quando resolvido, dá uma máscara a você. Adquira todas as quatro máscaras e use-as nas está-



tuas abaixo para abrir o caminho para o chefe. A sala da Terra é a mais fácil das quatro e contém o Secret final desta fase. Assim, nós faremos esta primeiro.

Mantenha à direita quando entrar na sala da Terra, que está cheia de areia movediça. Alcance solo firme depois de passar as marcações na parede da direita. Pegue a primeira Oceanic Mask e veja que o teto começa a esmigalhar. Voltar é um pouco mais difícil, já que o chão não é tão fácil de cruzar. Salte ao longo das plataformas na parede e ative o switch para ter acesso ao Secret final (depois de sair) então faça mais um pulo ao redor do canto para a plataforma inclinada e saia desta sala.

Volte ao corredor com os carvões oscilantes e você agora deve ver um bloco no qual você pode correr e subir para adquirir o ÚLTIMO Secret em Tomb Raider 3; Secret 3. Agora retorne para a coluna de luz e termine as três salas restantes.

Em seguida, façamos a sala da Água. Comece nadando e tente passar pelas lâminas na direção em que elas estão se movendo para minimizar o dano. Nade abaixo pela primeira das lâminas para alcançar o relógio e siga para a alcova da esquerda para tomar fôlego e ativar um switch. Volte para o relógio, vá pelo buraco à direita e suba para uma nova área. Tome mais ar e ative o próximo switch para abrir outra porta que revela a Oceanic Mask desta área. Pegue a máscara e ative o próximo switch antes de retornar ao relógio. Encha mais uma vez seus pulmões na abertura da esquerda antes de passar pelo buraco abaixo do relógio. A corrente o puxará para um túnel raso de água e eventualmente a saída.

A sala do Vento é apenas um labirinto chato. Pegue a primeira direita então vá para esquerda, agora direito e pegue a próxima esquerda para a interseção. Desça pela passagem angulada à direita, mas pegue a primeira esquerda até você alcançar o cristal à direita. Pegue uma esquerda no cristal, siga o corredor para a próxima junção e vire à direita para o corredor mais largo. Suba a rampa para a esquerda e comece a pular de um lado para outro entre as plataformas para ativar a armadilha de tronco. Siga para a outra extremidade para obter a Oceanic Mask desta área.

A sala do Fogo trará de volta pesadelos da fase de Midas do Tomb Raider original, mas não tenha medo -, este puzzle é muito mais fácil. Confira o mapa sobre sua cabeça que lhe mostra o formato deste lugar e então prepare-se para saltar alguns blocos. Também há algumas plataformas invisíveis que ficam parcialmente visível com as cabeças de dragão em chamas. Sua meta é a plataforma com o switch que lhe permitirá obter a Ocean Mask final (se você fez as salas na ordem descrita). Se as coisas ficarem muito quentes, lembre-se que você pode se pendurar na plataforma para recuperar sua compostura, mas levantar-se e pular para a próxima plataforma a tempo é muito difícil.

Volte à sala mais baixa e coloque as quatro máscaras nas estátuas, então obtenha a Uli Key final na sala do fosso e use-a para abrir o corredor ali perto que o conduz à Meteorite Cavern.

Meteorite Cavern

Lutar contra o chefe final não é tão ruim quando você sabe o segredo dele. A arma mais poderosa dele é o seu Death Ray que vai "Matá-lo - Sem Nenhuma Pergunta - Imediatamente!". Ele também nunca erra, assim o truque é nunca deixá-lo disparar o raio, e ele não vai contanto que você mantenha o meteoro entre você e ele.

Assim, mantenha sua distância, circule procurando ficar no lado oposto do chefe aracnídeo e continue atirando.

Para matar este monstro você terá que coletar os quatro fragmentos de meteoro ao redor desta sala. Você terá que atordoar o monstro-aranha o bastante para pegar cada pedaço. Faça isto atirando nele até que ele pare, então adquira um pedaço e repita. Sempre vá pelo mais próximo pedaço, um que esteja em uma direção longe do chefe e oposto ao meteoro. Isto significa você pode ter que fazer algumas manobras preliminares para conseguir deixar o chefe no local apropriado antes de você o atordoar.

O chefe se movimenta em uma direção anti-horária ao redor desta sala (normalmente). Assim, depois que você recobra um fragmento, tenha certeza de seguir à direita quando sair das alcovas. Quando você tiver todos os quatro pedaços, o meteoro cairá no fosso e você poderá causar dano de verdade ao chefe. Acabe com ele!

Agora que coisas estão um pouco mais quietas, suba a escada para o topo. Passe pela face esculpida e então caia e faça um backflip para a mão da estátua. Salte para a plataforma do meio e siga a passagem para a esquerda. Você chega no alto da caverna e poder fazer um monkey swing para a próxima plataforma. De lá, salte para a plataforma rochosa e escale para cima, do lado de fora. Deslize pela rampa nevada e vire para a direita.

Mate qualquer resistência que ainda estiver ao redor antes de apertar o botão na parede. Siga pelo portão para ver um helicóptero se aproximando. Chegue até o helicóptero para terminar a fase e finalizar o game.

All Hallows

Tudo leva ao isto - o BONUS LEVEL - acessível apenas se você adquirir todos os 59 Secrets (ou usado o Cheat Code). Salve seu jogo depois da última fase e então carregue este teste de final de sua resistência. Lembre-se de que você começa esta fase sem inventário e você deve estar com ENERGIA CHEIA mais tarde. Assim, tenha cuidado.



Comece escalando as plataformas de metal e prossiga para a estrutura central. Faça um salto correndo para a rampa e pegue os Flares, então pule para a plataforma central e faça um monkey swing sobre o teto da catedral e caia. CRASH! É por isso que você precisa estar com 100% de energia. Manque até o Medkit na aterrissagem e cure-se. Pegue mais alguns Flares da plataforma purpúrea e então siga para o corredor sobre a estante. Um switch está na alcova sobre a estante de livros. Ative-o, então caia no chão, escale e salte para a estrutura central, então faça um salto correndo e agarre à plataforma, vá pendurado para a esquerda para ativar o próximo switch na alcova superior. Um corredor agora deve estar novamente aberto no andar térreo.

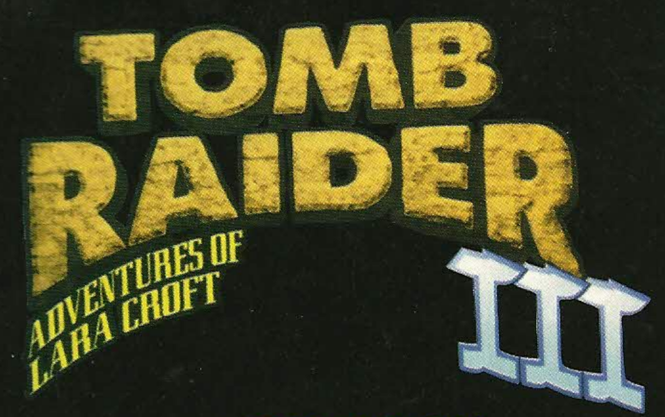
Siga por este corredor e corra pelo chão enquanto ele cai abaixo/atrás de você, ative o switch no fim. Volte à

sala principal usando o monkey swing , que o leva sobre os espinhos lá embaixo. Volte à estante de livros e suba na plataforma de forma que você possa fazer um monkey swing para a esquerda. Caia e imediatamente agarre para que você possa subir para a área pequena no outro extremo do monkey swing e escalar sobre o cabo que desliza.

Pegue a Vault Key e então dê um passeio pelo cabo. Certifique-se de soltar no momento em que você desliza na luz para aterrissar seguramente. Suba para a área sobre o pilar, então caia e pendure-se do outro lado para ver uma porta aberta. Faça um monkey swing para atravessar, enquanto você pega fogo, então caia na água para apagar as chamas. Nade passando pelo pistão, aperte o botão e então pegue o Medkit na plataforma à direita.

Sobre a escada, role rapidamente e agarre a extremidade para ativar (mas não caia) a armadilha. Salte por cima do buraco e siga para a abóbada. Use a chave para abri-la e atire nas grades antes de cair na água. Quando você finalmente voltar à superfície você achará um cão de guarda e seu mestre. Mate-os e explore a área final. Vá em direção aos itens para terminar esta fase secreta.





Dicas

PLAYSTATION

Pular de fase

Durante o jogo, pressione rapidamente L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2. Se fizer corretamente, Lara dirá "Nope".

Todas as armas, medikits, Flares e Save Cristals

Durante o jogo, pressione rapidamente L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2 (2x), R2, L2, L2, R2. Se fizer corretamente, Lara dará um grito.

Encher Energia

Durante o jogo, pressione rapidamente R2 (2x), L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2. Se fizer corretamente, Lara dirá "Ahhhh".

Race Key na Lara's Home

Na Lara's home, pressione rapidamente R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2. Se fizer corretamente, Lara dirá "Nope".

Todos os Secrets

Durante o game, pressione rapidamente L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Se fizer corretamente, Lara dirá "Ahhhh". Habilitando este código, você terá acesso à fase secreta "All

PC

Pular de level

Execute as seguintes ações: puxe as pistolas de Lara; dê um passo para trás; dê um passo para frente; agache e levante; dê três voltas completas ao redor de si mesmo, e então salte para frente.

Todas as armas

Execute as seguintes ações: puxe as pistolas de Lara; dê um passo para trás; dê um passo para frente; agache e levante; dê três voltas completas ao redor de si mesmo, e então salte para trás.

Explodindo Lara

Execute as seguintes ações: puxe as pistolas de Lara; dê um passo para frente; dê um passo para trás; agache e levante; dê três voltas completas ao redor de si mesmo, e então salte para frente ou para trás.

Sótão de Lara e chave para a corrida secreta

Vá para a Biblioteca (entre pela porta depois da do sótão, dentro da sala, siga pela entrada da esquerda), mas abra a porta do sótão quando estiver passando. Quando Lara entrar, haverá duas estantes de livros à direita; aproxime-se da segunda estante, da direita para esquerda, e pressione o botão de ação. Lara puxará um livro e o fogo da lareira se extinguirá e lhe permitirá escalar a parede lateral dentro da lareira (do lado esquerdo). Depois de alcançar o topo, siga as passagens até chegar a um quarto com dois níveis, com um interruptor no topo. Puxe 1ª caixa uma vez para

trás, suba e puxe a caixa de cima para trás e depois empurre-a para a esquerda. Retirando este bloco, você vai chegar até o sótão. Antes de entrar no sótão, vá para a direita e acione o interruptor, a porta do porão (abaixo da escada) se abrirá temporariamente. Atravesse o sótão depressa e dê um pulo para o corredor principal para chegar ao porão. Dentro do porão, pegue o flare na escada e caminhe para o segundo quarto, onde há um tanque gigante; olhe o tanque do lado direito. Dentro dele está a chave para a corrida. Para pegá-la, puxe o bloco e posicione-o abaixo do buraco no teto. Entrando por este buraco, você vai chegar até a abertura do tanque; mergulhe e nade até o lado direito do tanque para pegar a chave. Saia da casa de Lara e do lado de fora, siga para a esquerda (depois da fonte) para abrir uma porta e dar início à corrida.

Museu de Lara

Ative o interruptor atrás da prancha de mergulho na sala da piscina. Então, vá para a porta de saída da frente da mansão, do lado esquerdo (note que a parede estará aberta). Aperte o interruptor numa outra abertura do lado direito (da porta de saída), dê uma virada rápida e saia correndo em direção à porta que permanecerá aberta por alguns instantes. Lá terá alguns artefatos inclusive a adaga de Xian (TB2), os pedaços dos fragmentos de TB1 e mais algumas coisas que provavelmente Lara conquistou antes de ser reconhecida por todos.

Flares na Lara's home

Aperte o botão que está ao lado da cama de Lara que era o gabinete onde a arma estava em Tomb Raider 2, para pegar os flares. Nota: Você pode precisar ajustar o brilho do seu monitor para poder ver os flares.

OBS.: os truques para a versão Playstation podem ser executados tanto fora quanto dentro d'água, ao conrtário da versão PC que só funciona em terra firme. Alguns dos códigos são difíceis de pegar, exigindo que você repita algumas vezes as seqüências.




GERAL / TODAS AS FASES

Oxigênio Infinito 8009914E 0708
Escalar qualquer parede 80099146 0001
Munição infinita para a Shotgun . 80099210 00FF
Munição infinita para Desert Eagle 80099208 00FF
Munição infinita para Uzi 8009920C 00FF
Munição infinita para MP5 .... 80099220 00FF
Pressione R1 para Flares infinitos D0095EE4 0800
.... 8009913E 0009
Todos os itens especiais 8009758C 000C

ESPECÍFICOS PARA AS FASES

Thames Warf

Energia infinita 801DF6C2 03E8
Pulo da lua... .... D0095EE4 8000
.... 801DF6C0 FFC0

Aldwych

Energia infinita 801D6A12 03E8
Pulo da lua D0095EE4 8000
.... 801D6A10 FFC0

Lud's Gate

Energia infinita 801E26D6 03E8
Pulo da lua D0095EE4 8000
.... 801E26D4 FFC0

The City

Energia infinita 801927C2 03E8
Pulo da lua D0095EE4

8000
....801927C0
FFC0

Antarctica

Energia infinita 801D9866
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801D9864
FFC0

RX-Tech Mines

Energia infinita 801DCBA2
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801DCBA0
FFC0

Lost City Of Tinnos

Energia infinita 801D8A32
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801D8A30
FFC0

Meteorite Cavern

Energia infinita 801A5BDA
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801A5BD8
FFC0

Lara's Home

Energia infinita 801B90CE
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801B90CC
FFC0

Jungle

Energia infinita 801D301A
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801D3018
FFC0

Temple Ruins

Energia infinita 801DB4D6
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801DB4D4
FFC0

River Ganges

Energia infinita 801D3C8A
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801D3C88
FFC0

Caves Of Kaliya

Energia infinita 8017B7AE
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....8017B7AC
FFC0

Coastal Village

Energia infinita 801D6E9E
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801D6E9C
FFC0

Crash Site

Energia infinita 801DC7DE
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801DC7DC
FFC0

Madubu Gorge

Energia infinita 801DABFA
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801DABF8
FFC0

Temple Of Puna

Energia infinita 8018E152
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....8018E150
FFC0

Nevada Desert

Energia infinita 801D65F6
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801D65F4
FFC0

High Security Compound

Energia infinita 801DF996
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801DF994
FFC0

Area 51

Energia infinita 801DF6C2
03E8
Pulo da lua D0095EE4
8000
....801DF6C0
FFC0